Player one

le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Cadeaux
6 cartes
X-Files
+
Dunkers
Batman™ & Robin™

TAMAGOTCHI EN CADEAU*

TOMB RAIDER 2
LARA AU TOP

BANJO-KAZOOI
MIEUX QU
MARIO 64 ?

Gagnez
des N64,
PlayStation...

Dossier E3
Tous les Hits à venir

Supplément
P.A.

PlayStation
Nintendo 64
Les jeux sont faits

ISSN : 1153-4461 - 256 PB - 8,25 $ Can - 10,50
M 4413 - 77 - 35,00 F

77

Juillet/Aout 97

35F

HARD Boiled

INSPIRÉ DE LA BANDE DESSINÉE DE FRANK MILLER ET GEOF DARROW

POWER TO THE PEOPLE

cap sur Neuro Tower

Sony Game Line: 08 36 68 22 02* 3615 PlayStation*

L'actualité de la Playstation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. 01 41 10 20 30 Fax 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : elwood@playertm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction
Pierre VALLS (pvalls@playertm.fr).
Rédacteur en chef
François TAPRAIN (elwood@playertm.fr).
Secrétaires de rédaction
Christophe VERRON, Elisabeth LÊ.
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chen), Stéphane BURET (Bubu), François DANIEL (Wonder), Christophe DELPIERRE (Chris), Pascale GARRAUD, Patrick GIORDANO (Matt), Guillaume ASSALLE (El Dalou - responsable Stop Info), Christophe OTTER (Wolfen), Emmanuelle ROTA (Manue), Olivier RICHARD (Yoshiro), Reyda SEDDIKI, Ken TAKARA (correspondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Milouse - responsable Internet).
Traducteur : Reyda SEDDIKI

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettiste : Jean-Marc GASNOT
Infographistes : Gilles RENOULT, Lionel FAVERIS

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAU
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE
Photogravure : P.M.
Impression : ENL

PUBLICITÉ
Tél. 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Pierre MICHAEL
Chef de publicité : Delphine BRONN
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN, Laurence CORBIER VIE

Service abonnement
B[illegible] 60332 Liancourt Cedex
Tél. 03 44 69 26 26
Fax 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMEVENTE - Laurie MONFOR (réserve uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION
Tél. vert : 08 00 19 84 57 au terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
[illegible] Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie COURTOIS

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal [illegible] 1997. Tous les documents envoyés sont publiés sous la [illegible] de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN.
Illustration de couverture
Tomb Raider [illegible] Design
Bank-Kazooie [illegible]

Ce numéro comporte [illegible] des cartes X-Files, des Dunkers Batman & Robin déposés sur la une de couverture, le supplément [illegible] déposé sur la quatrième de couverture et ne pouvant être vendus séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

EDITORIAL

Après trois jours à parcourir les allées du salon E3, quarante-huit heures de taf non-stop et douze litres de café, nous pouvons enfin vous livrer, sur un plateau, toutes les nouveautés qui squatteront vos consoles dans les six mois à venir. Que ce soit sur PlayStation, Nintendo 64 ou encore — dans une moindre mesure — sur Saturn, les éditeurs ont répondu présents en sortant de leurs cartons des pointures telles que Tomb Raider 2 sur PlayStation ou encore Goldeneye 007 sur N64. Certes, il manquait un jeu, « LE jeu », celui qui nous aurait tous scotchés, comme l'a fait Mario l'année dernière ! Mais peu importe, les sorties de qualité sont suffisamment nombreuses pour nous user les pouces pendant de longs mois !

En marge de cette actualité brûlante, Player accueille comme il se doit son lot de rubriques. Les Stop Infos complètent à merveille le dossier E3, les tests vous présentent les jeux à ne pas rater cet été, comme le fabuleux V-Rally ou encore l'excellent ISS 64. Côté soluces, Wolfen vous livre le guide complet sur Overblood et continue vaillamment ses plans de Vandal Hearts. Enfin, pour ceux qui aiment les salles obscures, Ino fait le point sur les très nombreuses sorties cinoches de l'été. Cerise sur le gâteau, on vous offre même des cartes X-Files, des dunkers Batman & Robin et un supplément P.A... La totale, quoi !

Sur ce, la rédaction se joint à moi pour vous souhaiter d'excellentes vancances !

See you

Elwood

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

JUILLET/AOUT

77

SOMMAIRE

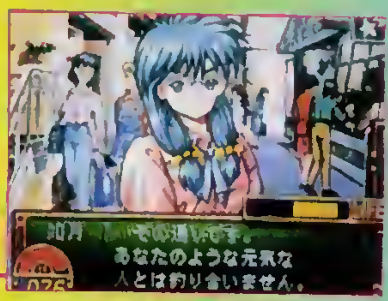
CONCOURS

Anaconda : des coupe-vent 11
Sony : 5 PlayStation 71
Minitel : 1 Nintendo 64 99
Virgin : des pack Resident Evil ...107
Batman : des livres et des T-shirts ..129
E.A. : Wing Commander IV 151

Duke Nukem sur Saturn : la bonne surprise ! Les previews de la rentrée et toute l'actualité japonaise...

6 Courrier

10 Stop info



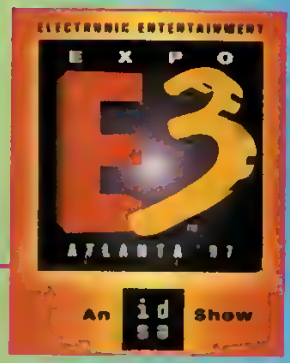
Ils sont fous ces Japonais ! La preuve avec deux bornes : Denshe De Go et Tokimeki Memorial...

ISS 64 : le foot puissance 64. V-Rally : Infogrames vise juste. Shining the Holyark : le Saturn et les RPG...

32 Arcade

35 Tests

Le plus grand salon au monde dédié au jeux vidéo méritait bien un dossier à sa démesure !



72 Dossier E3

Runabout : une course de caisses déjantée. Ace Combat 2 : Namco vole à Mach 2. Riot Stars : un wargame RPG bien pensé...

100 Over the World

Les Trucs en Vrac, Champions, le Top, les soluces... De quoi vous occuper pendant vos vacances !

112 C'est arrivé près de chez toi

Des fanzines de mieux en mieux réalisés ! Tout pour combler Mahalia la rousse.

115 Ultra Player One

OFFRE SPÉCIALE
Tamagotchi
en cadeau
page 159

148 Zoom

L'EMBOUTEILLAGE

Un exemple d'embouteillage parmi les plus stressants.

NE RÉPONDEZ PAS AUX PROVOCATIONS

Pour ne pas céder aux provocations, apprenez à les reconnaître :

Ceci est une provocation

Ceci est une provocation

Attention
Ceci n'est pas une provocation
Ne répondez surtout pas
et garez-vous

RESPIREZ PROFONDÉMENT

Oubliez que vous êtes dans un embouteillage. Dans votre voiture, faites comme chez vous. Respirez, écoutez de la musique douce, reculez le siège (pas trop loin afin que vos pieds puissent atteindre les pédales).

ÉVACUEZ VOTRE RAGE PLUS TARD

Ne vous laissez pas envahir par le stress. Défoulez-vous plus tard. Par exemple ici, ce jeune chauffeur se détend avec le jeu Rage Racer sur PlayStation.

amco TM & © 1995, 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. Compatible avec manette neGcon
"PlayStation" marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. *2,23F/mn TTC

Sony Game Line: 08 36 68 22 02* 3615 PlayStation*
L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES

Courrier

Bonne nouvelle, j'ai été réélu au poste de Sam Player. Les mauvaises langues diront que j'étais le seul candidat. À ceux-là, je répondrais que de toute façon, j'étais le seul votant. Et je ne compte pas me décevoir, en tenant toutes les promesses que je me suis fait. À commencer par assurer le changement d'avenir dans la continuité du nouvel élan. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais ça peut nous mener très loin cette histoire, au moins jusqu'à... pffuuuu... loin. Au minimum.

Sam Player

Pourquoi est-ce que d'un mag' de jeux à l'autre, on trouve parfois les mêmes photos ?

Yaya

Ta remarque concerne les actus, je suppose. C'est dû au fait que ces images sont fournies par les éditeurs. Les photos publiées dans les Stop Info sont prises par nos soins lorsque nous pouvons jouer au jeu traité à la rédaction, car c'est uniquement à cette occasion que nous pouvons en prendre.

Faut-il acheter une carte mémoire pour sa N64 ?

Prawn

Pas nécessairement, ce n'est pas comme sur PlayStation. Les premiers jeux édités par Nintendo incluaient une pile de sauvegarde dans la cartouche. Mais ensuite, on a vu arriver des titres, tels Turok en Europe et Human Grand Prix au Japon, qui nécessitent un Memory Pack. Nous indiquerons lors des test N64 si une telle cartouche est nécessaire.

C'est une honte ! Pourquoi ? Pourquoi Konami a-t-il sorti ISS Deluxe en 2D avant la mouture 3D ? Je me suis jeté sur le premier, et je me rends compte que je me suis bien fait avoir ! J'appelle ça du vol ! Ce coup de gueule était destiné à Konami...

Rémi

... qui le mérite.

Fous ! Vous êtes fous ! Milouse en particulier. Je vous explique : début février, j'attends avec impatience la sortie de Need for Speed 2, j'en rêve, j'en bave... Téléphonant pour la dixième fois à un magasin, j'apprends que sa sortie est pour le 9 mai. Je prépare mon argent puis, après avoir acheté mon PO 75, je lis des tas de critiques sur NFS 2. Je me dis que ce n'est pas possible, et je vais donc acheter mon jeu. Et là, horreur, je découvre un excellent, splendide, extra, super, mega, giga jeu de voiture. Possédant NFS 1, je me demande si vous êtes malades. Donc, moi, fidèle lecteur, voyant des idioties telles que celles-ci, pense à renoncer à ce mensuel, pourtant complet...

Pit Nidfauresse

Le fait est que Need for Speed 2 a déçu beaucoup de monde, et la critique a été quasi unanime à son sujet. À la rédaction, même les fans du premier, qui n'étaient pas majoritaires, n'ont pas tripé sur cette suite. Doit-on leur passer la camisole de force pour autant ? NFS 2 a hérité d'un 84 %, ce qui n'est pas si mal. Les notes tiennent bien sûr compte de la concurrence. Il est clair que si l'on oublie complètement celle-ci, Need for Speed 2 devient un excellent jeu. Autrement dit, quelqu'un qui achète la pire daube et seulement ça, pourra être très content. Je caricature un peu, bien sûr, mais je n'oublie pas que des joueurs peuvent avoir des avis très différents sur un jeu. C'est pour ça que lorsque l'on est très critique vis à vis d'un titre, nous nous efforçons d'expliquer pourquoi, afin que chaque lecteur puisse tenir compte (ou non) de nos arguments.

Est-ce que la souris de la PlayStation peut-être remplacée par une souris d'ordinateur ?

Remi

Non, ne serait-ce que parce que les prises sont différentes dans les deux cas.

Je trouve votre rubrique Stop Info complète, bien que presque toutes les pubs y soient réunies (page de gauche Stop Info, page de droite Pub, page de gauche Stop Info, page de droite Pub, ect.)

Falcon Man

Mais quel est donc le mystère qui se cache derrière les Stop Info et de ses pages de pub ? Pourquoi dans tous les magazines les pubs se trouvent toujours en page de droite et pas l'inverse ? À cette question métaphysique, tu pourras répondre en tournant les pages d'un mag'. En faisant converger toutes tes forces positives de concentration sur cette expérience, tu constateras sans doute que la première des deux pages que toi, lecteur cobaye, aperçois est celle de droite. Elle vaut donc plus cher pour un annonceur publicitaire.

J'adore Formula One et j'aime aussi beaucoup jouer avec un pote, mais je ne peux pas relier deux consoles, deux télés... Alors, je vends Formula One et j'achète Formula One 97 ?

The Big Bass

Ça me semble être une bonne idée en effet. Sauf que tu risques de ne pas être le seul joueur a avoir pensé à ce stratagème diabolique. Ainsi, tout le monde voudra se débarrasser de Formula One en même temps. Beaucoup de candidats à la vente, mais peu d'élus ! Cela pose à nouveau le problème des suites rendant obsolètes leur prédécesseur. Il y a parfois des abus en la matière de la part des éditeurs, mais dans ce cas je pense que chez Bizarre Creations, ils ont fait leur maximum lors de la première mouture, et ont voulu en toute bonne foi continuer leur travail pour faire encore mieux.
Par ailleurs, Milouse est passé voir les programmeurs il y a peu, et ils étaient encore en train de bosser sur la version deux joueurs qui semble prendre beaucoup de temps.

Dessin de Kelly Morrill

La lettre du mois

Certains disent (exemple, Wolfen dans le test de Human G.P.) que la Nintendo 64 n'est pas aussi puissante qu'on veut nous le faire croire. C'est pénible à force. Chaque fois qu'un jeu sort sur cette console, vous, les journalistes des magazines de jeux, écrivez que les graphismes sont simplistes, que les musiques ne sont pas géniales à cause de la cartouche (ce qui est faux car les musiques de DKC 1, 2, et 3 sont géniales), ect. Vous l'avez dit pour Pilotwings (animation), pour Killer Instinct Gold et pour Human G.P.
Désolé, mais ça n'est que le début ; après tout, Nintendo a bien mis quatre ou cinq ans pour passer du stade des graphismes à la Mario World à ceux de DKC et Yoshi. J'attends de voir les prochains qui sortiront (les images de Mission Impossible ont l'air pas mal).
De plus, j'ai entendu dire par-ci par-là, que Mario Kart 64 aura une durée de vie limitée à cause du peu de mémoire d'une cartouche. Mais ce que je vois c'est qu'il n'y a pas beaucoup de jeux sur CD proposant une vingtaine de circuits. Sega Rally a beau être super beau et jouable, il ne propose que quatre circuits. Dans le PO du mois de mai, tu dis qu'il faut beaucoup de travail pour faire un circuit en 3D. Les circuits de Mario Kart 64 ne sont-ils pas en 3D et, si oui, il a du falloir beaucoup de travail pour les faire.

Fabien

Je voudrais savoir, vu que je vais souvent en Allemagne, si les jeux PlayStation allemands sont compatibles sur une PlayStation française, étant donné que certains jeux sont en plusieurs langues.

Youki

Tu peux lancer n'importe quel jeu européen sur ta PlayStation, pourvu qu'il soit inscrit « PAL » sur la boîte. Les manuels sont en général multilangues, et le texte à l'écran, quand il n'est pas qu'en anglais, laisse le choix au joueur. Il y a quelques exceptions toutefois, alors renseigne-toi sur ce point avant d'acheter un jeu.

Combien de polygones animés et texturés, la PlayStation et la Nintendo 64 peuvent-elles afficher par seconde ?

Fred

Etant donné que :
a) ce genre de données est fournie par le constructeur lui-même ;
b) la taille et le type de polygone pris en compte peuvent grandement varier, ce nombre n'a pas grand intérêt. On constate, en comparant les jeux sortis sur les deux machines, que la N64 ne semble pas afficher plus de polygones. Personnellement, à vu d'œil et jusqu'à preuve du contraire, j'accorderais même un avantage à la Sony sur ce point ! En revanche, en terme d'effets graphiques et de qualité des textures, bref de qualité d'image, la N64 surpasse bien la PlayStation.

Arghhhhh ! J'ai du couper les autres questions de ta lettre, faute de place, tu m'en excuseras je l'espère. Lorsque nous testons un jeu, nous critiquons le jeu, pas la machine. Nous avons dit le plus grand bien de nombreux titres Nintendo 64. Mais il est vrai qu'en regardant de nombreux jeux mal réalisés, et en analysant même les bons jeux, on s'aperçoit que la Nintendo 64 a encore beaucoup à prouver. Une fois passée la qualité des textures à laquelle on s'habitue, on est de moins en moins étonné techniquement. Simple passage à vide, ou limites de la console déjà atteintes ? Je crois pour ma part que l'on sera à l'avenir surtout étonné par le soin apporté aux jeux plus que par le côté technique développé par la console. Le magnifique Turok augure à mon avis très bien du futur de la N64. Faire la comparaison avec l'évolution des jeux sur Super Nintendo avec Mario et DKC n'est pas tout à fait une bonne idée, car ce qui sépare ces deux titres, c'est une méthode de travail sur les graphismes plus qu'un progrès dans la programmation. Ce que tu as lu à propos de la durée de vie de Mario Kart, qui serait lié au fait que le jeu est sur cartouche, est fondé sur la simple ignorance de celui qui l'a écrit. Enfin, tu as raison de souligner le cas des vingt circuits de Mario Kart, mais il n'y a pas, encore une fois, de comparaison possible avec ceux de Sega Rally, plus longs et plus riches graphiquement. V-Rally en propose beaucoup plus, mais ici encore, ils ne sont pas aussi soignés que ceux de Sega Rally. Espérons qu'un éditeur finira par allier la qualité de Sega Rally à la quantité de V-Rally.

Dessin de Franck Vitry

Un Doom-like de la PlayStation pourrait-il rivaliser avec le Turok de la Nintendo 64 ?

Jean Baptiste

Turok tire parti des capacités de la N64. C'est un jeu autant d'ambiance que d'action, finalement assez loin de Doom, et qui par conséquent repose beaucoup sur les graphismes. Je ne pense donc pas que la magie Turok puisse être importée intacte sur PlayStation.

Pourquoi Nintendo sortira-t-il une console française, alors que la Nintendo 64 européenne peut être utilisée en France ?

Cyril

Ahhh.. Nintendo et ses 400 coups qui embrouillent tout le monde depuis des mois. Quel riche sujet de conversation... Bon, pour répondre à ta question, sortir une console française signifie créer une machine aux normes françaises (essaie de brancher une console anglaise dans une prise française pour rire), mais surtout attribuer des stocks à ce territoire, fixer les prix minimums, faire de la pub... Du point de vue de l'acheteur averti, ces problèmes n'ont effectivement guère d'importance, si ce n'est au niveau du prix.

Maître Sam, je cherche depuis un an à savoir quand sortira LE jeu Dungeon Keeper sur PlayStation ?

The Impatient

Toi, tu as louché du côté de la presse PC, non ? Désolé, mais ce nouveau hit du PC signé des créateurs de Populous et Magic Carpet n'a pas été annoncé sur la console Sony. Au fait, il n'est pas nécessaire d'écrire trois lettres différentes en changeant de signature et d'écriture si tu utilises le même papier et refais les mêmes fautes à chaque fois. Oublie ta carrière d'escroc, vieux !

L'info concernant le jeu avec Ophélie Winter, parue dans le PO 76, est-elle fausse ou réelle ?

Emilien

Bidon bien sûr, puisque estampillée Slayer One !

Dessin de Nathalie Vang

À moins que mon anglais soit encore plus mauvais que je ne le pensais, il est bien écrit derrière la boîte des jeux PlayStation : «... rental, lending, resale, (...), are prohibited ». Autrement dit, cela signifierait-il que d'une part je ne peux pas prêter de jeux à un pote, et que d'autre part, le marché des jeux d'occasion est illégal ?

Djé

Je signale au passage que ce texte est traduit en français dans la doc' des jeux ; il y a même une erreur puisque « charging for use » a été traduit « charger » au lieu de » faire payer pour jouer ».
Comme toutes les grosses sociétés, Sony possède une armée de juristes qui a pour mission de calmer la paranoïa de la direction. Dans cette optique, ils impriment toutes les mises en garde possibles et imaginables sur leurs produits par simple dissuasion. En France, les textes de loi paraissent au Journal officiel, qui ainsi les valide. Laissons Sony (et les autres) s'amuser tout seul avec ces interdictions à la mort moi le nœud, qui plus est traduites de l'anglais. Pour la petite histoire, aux États-Unis, Nintendo s'est battu des mois en justice avec une chaîne de magasins qui proposait ses jeux à la location. C'est cette dernière qui a gagné le procès. Depuis, la location de jeux n'a jamais aussi bien fonctionné. Pourtant, elle n'avait jamais été illégale ailleurs que dans les fantasmes du constructeur nippon, mais personne n'osait la pratiquer...

Pourquoi ne pas faire des Credits Players prédécoupés, ainsi que la page les contenant. Car ça m'ennuie fortement de prendre mes ciseaux, et encore plus de déchirer mon Player One.

Kung Lao

Alors comme ça on est intimidé par une paire de ciseaux ? Envoie-nous un très gros chèque, et si c'est suffisant pour couvrir les frais je te promets que nous prédécouperons les pages. Eh oui, encore une histoire de thunes...

Sera-t-il un jour possible de jouer à plusieurs sur un même jeu en reliant un PC et une console par Internet ?

Warblade

Pour cela, il faudrait un rapprochement matériel entre le PC et les consoles, afin que les différentes versions des jeux puissent communiquer entre elles sans souci. Il est quasiment certain que cela finira par arriver, surtout si la tendance vers la concentration des grosses sociétés qui font le multimédia se confirme. Le récent rapprochement de Sega et Microsoft pourrait bien par exemple aboutir à ce genre de projet. Remarque que c'est pure spéculation. Cela dit, si j'étais eux... je n'y réfléchirais pas à deux fois sachant que le marché du jeu sur Internet est en pleine explosion sur PC. Avoue que pouvoir lire sur la boîte d'un RPG console » Rejoignez immédiatement 100 000 autres joueurs dans un monde virtuel », ce serait bien classe.

Pourrais-tu me donner la solution pour décoller un Stick n'Play car j'ai essayé avec un fer à repasser pour faire fondre la colle, mais c'est ma console qui a fondue.

Florian

Le Stick n'Play est un autocollant, pas un » autodécollant ». Le fer à repasser n'est pas une solution adaptée pour un décollage réussi, comme tu l'as constaté à tes dépens. Afin d'arrêter là les outrages faits à ta PlayStation, je te préviens que la machine à laver et la marmite d'eau bouillante ne sont pas de meilleures solutions. Tu peux raisonnablement coller un certain nombre de Stick n'Play les uns par-dessus les autres. Si à l'avenir tu crains pour ta console, tu peux découper le support de l'autocollant suivant la forme circulaire de ce dernier (c'est généralement déjà fait). Ensuite, retire de petits bouts de ce support sur les côtés (juste de quoi découvrir quelques zones collantes) au lieu de le retirer complètement. Tu le décolleras alors sans problème.

Ecrivez à la rédac'

LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE

Tapez *Q

2,23F/mn

POUR M'ÉCRIRE :

PLAYER ONE, Sam Player
19, rue Louis Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Quelle est l'utilité de la rubrique Champions à part flatter l'égo ? Parce que les points dans un jeu, je m'en fous, et a fortiori ceux des autres joueurs...

Nicolas

Lorsque tu joues à un jeu, essayes-tu systématiquement de perdre ? Si ta réponse est non, ce que je suppose fortement, je te pose la question suivante : que recherches-tu dans la victoire à part flatter ton ego ? Si tu ne vois pas l'intérêt de la rubrique Champions, c'est sûrement que tu n'apprécies pas particulièrement les « jeux à performance », comme les jeux de course. Car pour les amateurs du genre, ces précieuses pages permettent de booster sérieusement la durée de vie des jeux en les rendant en quelque sorte « multijoueurs ».

Est-ce normal que certains bureaux de tabac ne prennent pas les Crédits Player en échange d'un magazine PO gratuit ?

El conde Olinos

Parce que tu en as trouvé qui acceptait !? Les buralistes n'ont rien à voir dans l'histoire — les Crédits Player doivent nous être envoyés à nous, comme expliqué sur la page Crédits Player.

Dessin de Kévin Struillou

Après les simulateurs de motos, de jet-ski, de bagnoles... serait-il possible d'en produire un de cerfs-volants ?

El conde Olinos

Je vais te révéler un truc qui devrait te rendre fou de joie : on trouve de très bons cerfs-volants pour un prix bien inférieur à celui d'un jeu. En plus, au niveau réalisme et sensations, on ne fait pas mieux.

Je trouve un peu idiot que lorsque vous testez les jeux en OTW, vous mettez dans les moins : « Les textes sont en japonais. » Je tiens à vous signaler que vous testez une version japonaise du jeu.

Alain Dufrêne

Dans certains jeux, les textes sont importants, dans d'autres pas. « Les textes sont en japonais » préviens donc que c'est un handicap par le fait que c'est classé dans les moins.

J'ai lu que Starfox 64 ne fonctionnait pas avec l'adaptateur sur la console européenne. Alors, quels jeux fonctionnent avec cet adaptateur, et pourquoi pas Starfox et sans doute bien d'autres ?

Olivier

Les premiers adaptateurs produits ne sont en effet pas tout à fait au point, et Nintendo en profite pour déjouer cette parade. Il vaut mieux s'abstenir d'en acheter un pour le moment, car le producteur de ces petites bêtes semble bien décidé à écouler ses stocks avant de commercialiser son nouvel adaptateur, plus fiable.

Lorsque quelqu'un vole un *Player One* dans un kiosque qui perd de l'argent, le buraliste ou vous, ?

Firebrand

Haut les mains ! Ca y est, tu as des remords après avoir subtilisé soixante-seize numéros de *Player One* ? Eh ! te sauve pas, je rigole ! C'est le revendeur qui en est pour ses frais bien entendu. Enfin entre nous, plutôt que le libraire, je plains plus le pauvre gars trop con pour ne pas savoir faire autre chose que voler...

Les PS

Falcon Man, j'ai décodé ton message secret : « Vive Player One ». Big Boss, le Didou-but s'appelle ainsi parce que c'est la façon avec laquelle El Didou marque des buts à ISS. Nicolas, pour la Saturn Basic, nous n'en savons rien pour le moment, mais dans tous les cas, programmer n'est pas une tâche facile. Guégué, nous sommes sincèrement désolés de cette faute de frappe. Regarde de plus près pour la police Bounsne, et tu verras bien que nous n'écrivons pas en Comic Sans MS ; mais je prends note de tes autres remarques. Romain, pourfendeur de Stick n'Play, tu pourrais essayer la technique du multicouche peut-être ! Goliath, si cela peut te rassurer, les américains sont champions toutes catégories en ce qui concerne le primaire et le tape-à-l'œil, bien devant tes compatriotes. Jimmy, il s'agit d'un défaut de fabrication pour la double couv', ce qui te fait un collector en quelque sorte ! Sayonara, je lis attentivement toutes les (nombreuses) lettres reçues, rassure-toi. Loïc et Alban, ce que vous proposez pour le SNF n'est pas prévu. Thomas, au mieux, l'espace sur une cartouche N64 atteint moins d'un sixième de celle d'un CD, tu as donc raison. Arnaud, l'idéal serait de vérifier le problème de ton CD chez un ami, puis exiger son changement ou remboursement par le magasin, car le problème de lecture de la PlayStation peut effectivement se manifester sur un jeu en particulier.

Dessin de Nicole V.

Stop info

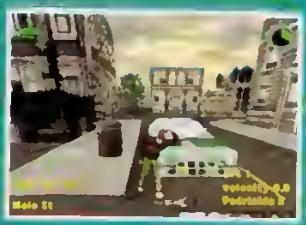
WipEout 2097 pour 49 francs !

Psygnosis propose la « Gamemania », une jouissance qui en satisfaira en faire trouver plus d'un ! Dès le 1er juin et jusqu'au 31 août, pour l'achat de deux softs PlayStation siglés Psygnosis (Adidas Power Soccer International, Rival Schools, Formula 1, Destruction Derby 2, La Cité des enfants perdus et Lifeforce Tenka), vous recevrez (après avoir rempli un bon qui se trouve dans les boîtes des jeux) et envoyez un chèque de 49 francs — pour les frais, le prodigieux WipEout 2097. Bon retour !

Courier Crisis

BMG annonce la sortie prochaine de Courier Crisis sur PlayStation. Le soft reprend le principe de Paper Boy, puisque vous incarnez un livreur cherchant une bicyclette. Seule différence avec Paper Boy : l'univers dans lequel vous évoluez est en 3D. Par ailleurs, vous pouvez frimer comme dans Road Rash et, mieux, jouer comme avec ce dernier, à bouffer (à dégrader) par bêtise plusieurs des groupes comme les Red Hot Chili Peppers sont annoncés !

Éditeur : BMG Interactive
Sortie France : décembre

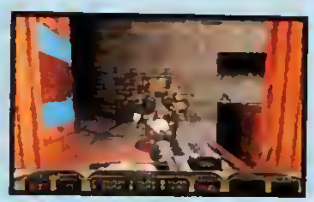


Doom-like atomique DUKE NUKEM 3D

Attention, attention ! Duke Nukem 3D débarque prochainement sur la planète Saturn. Et ce n'est pas n'importe quel doom-like, mais plutôt la bombe du genre. Une vraie bombe nucléaire même !

Cette arme gèle les ennemis, ce qui permet ensuite de les briser comme de la glace. Ça en refroidit plus d'un !

Vous avez certainement déjà entendu parler de Duke Nukem, tant il a cartonné dans l'univers PC. Au point qu'on emploie désormais le terme de Duke-like, à la place de Doom-like ! Car Duke a littéralement renouvelé le genre. Ce n'est certes pas grâce à son scénario : Duke Nukem, un super soldat, doit bouter les extraterrestres belliqueux qui ont envahi Los Angeles. Heureusement, tout le reste cartonne vraiment. Contrairement aux autres productions, les niveaux ne ressemblent plus du tout à des labyrinthes. Ce sont, par exemple, des quartiers chauds (sur le plan des mœurs !) de Los Angeles. Et l'on on s'y croirait, tant les graphismes sont réalistes et détaillés. Cet univers permet une grande liberté d'action : en plus de baisser ou de lever la tête, Duke peut aussi nager ou bien encore voler (en jet-pack) ! Quant à ses armes, en plus des classiques fusils à pompe et autres mitrailleuses, Duke en possède de bien délirantes. Comme les grenades télécommandées ou le fusil qui rétrécit les ennemis ! Ces derniers sont très différents les uns des autres : on y trouve des larves aliens, des porcs policiers, des patrouilles volantes ou bien encore des pieuvres étranges... Et Duke Nukem est l'un des rares jeux à proposer des combats dignes de ceux de Doom : destroy et hyper jouables. Quant à la réalisation, elle est très bonne ; le « moteur » du jeu est en 3D polygonale. L'animation est donc fluide et rapide, les graphismes fidèles aux originaux. Bref, voici LE doom-like de la Saturn, qui pourrait bien relancer les ventes de cette machine. D'autant plus que les autres versions (PlayStation et N64) ne devraient sortir que plusieurs mois après.



Duke fait irruption dans la salle de projection d'un cinéma érotique !

Éditeur : Sega
Sortie France : septembre

80 000

C'EST LE NOMBRE DE TAMAGOTCHI VENDUS EN FRANCE EN TROIS SEMAINES !

Toy's R Us (supermaché du jouet) en a même vendu 4 000 en une journée. Bref Bandai, après avoir cartonné au Japon (5 millions de Tamagotchi vendus), s'apprête à vivre le même succès en France, et espère arriver au million dans l'année !

Y a un os ?

MEDIEVIL

Medievil sort tout droit de la société Millenium, connue, entre autres, pour sa fameuse série des James Pond. Dans un genre toujours loufoque, faites place à Sir Dan, leur nouvel héros sauce PlayStation !

Medievil, c'est un jeu d'action qui, contrairement à ce que nous annoncions le mois dernier, n'a pas grand-chose à voir avec un jeu d'aventure. Il y a certes un peu de recherche, mais bon, cela ne rentre pas dans le genre aventure pour autant ! Comme tout ce qui sort en ce moment, Medievil joue la carte de la 3D. Pas de chemin prédéfini comme dans Pandemonium! ; ici, on se déplace librement dans des niveaux tous uniques et d'une rare beauté. Nous sommes encore sous le charme des nombreux mouvements de caméra qui donnent énormément de « peps » à l'action. Ils sont dignes d'un long métrage de Tim Burton. D'ailleurs, le jeu s'inspire des univers et de l'ambiance de ce dernier. L'action se passe dans un Moyen Age fantastique où, évidemment, un sorcier fou fait la pluie et le beau temps ! Sir Dan va sortir de sa tombe pour le bouter hors du pays ; ce sera à vous de l'aider. Le perso, malgré son piteux état, est irrésistiblement drôle, et il y a fort à parier qu'il devienne (si le jeu tient la route, et il en a l'air) la nouvelle coqueluche de la PlayStation à la rentrée.

Les décors de Medievil sont de toute beauté. Ambiance...

Une créature fort peu engageante... n'est-ce pas ?

Éditeur : Sony
Sortie France : rentrée

Avec

ANACONDA

gagnez des coupe-vents, des tee-shirts et plein d'autres cadeaux à vous couper le souffle !

Sortie nationale le 25 juin

Pour participer au concours, composez le 08 36 68 77 33 sur votre téléphone et choisissez quiz Ultra Player.

Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 10 coupe-vents Anaconda, de 30 tee-shirts Anaconda et de 50 bracelets brésiliens. Ce concours sera organisé sur le 08 36 68 77 33 du 01/07/97 au 31/08

5 nouveaux Micromania !

LYON ST-PRIEST
TOULOUSE
AVIGNON
LES ARCADES
VILLIERS-EN-BIÈRE

L'Été c'est fait pour jouer !

Bénéficiez de prix "Spécial Été" dans tous les Micromania sur des milliers de jeux

OFFRE SPÉCIAL ÉTÉ

GRATUIT **Le catalogue PlayStation N°6**
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!

RAGE RACER

Pénétrez dans le **monde impitoyable** de Rage Racer... Votre objectif : vous **imposer sur 4 circuits** des plus éprouvants ! 2 modes de jeu, 4 nouveaux circuits dont 1 à gagner, 13 voitures à acquérir en gagnant des courses.

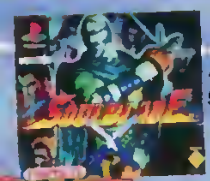
NEW

NEW **Avec une jouabilité hors du commun, des graphismes et des mouvements de joueurs à vous couper le souffle, International Super Star Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu seul ou bien à 4 en simultané.**

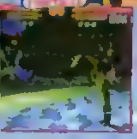
V-RALLY

LE TOP DE LA SIMULATION sur PlayStation

NEW **Superbe, fabuleux... V-Rally est LA SIMULATION DE COURSE !** Pilotez une des **11 voitures sur un des 45 circuits** pré-définis du jeu. Grâce à son graphisme en **3D temps réel**, l'**intelligence artificielle du pilotage**, le **son dolby surround**, voici le **TOP des jeux de Rally.**

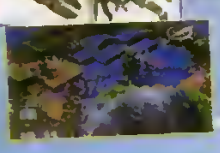


Avec Soul Blade, c'est **une nouvelle génération de jeu de baston** qui débarque sur votre PlayStation. Avec une réalisation proche de **la perfection, une jouabilité parfaite**, Soul Blade va se positionner très vite comme **LA RÉFÉRENCE** en matière de **jeu de combat.**



HIT

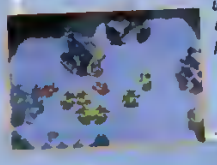
Dirigez un groupe de voleurs dans un monde en 3D **polygonale qui rend la perception des différents lieux très claire.** A chaque rencontre faites preuve d'un grand sens stratégique pour abattre les ennemis les plus dangereux.



WARHAMMER

TIDES OF DARKNESS

NEW **Voici enfin sur PlayStation, la référence en matière de jeu de stratégie.** Avec une **bande son fantastique**, des **voix digitalisées en tierment en français**, ce jeu est un futur HIT en puissance. A ne manquer sous aucun prétexte !



Les nouveautés NINTENDO 64 sont disponibles chez MICROMANIA !

MARIO KART 64

NEW

Mario et Compagnie sont de retour dans la nouvelle version du HIT de la Super Nintendo. A travers 4 coupes et courses sur des terrains plus que divers, vous vous livrerez seul ou avec des amis à des courses délirantes.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

NEW

International Super Star Soccer De Luxe sur NINTENDO 64 : une jouabilité hors du commun, seul ou à 4 en simultané, des graphismes et des mouvements à couper le souffle...

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64

Vente traditionnelle en caisse

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Les nouveautés NINTENDO 64

LES MICROMANIA

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69000 LYON

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET

MICROMANIA VILLIERS-en-BIÈRE NEW
Centre Ccial Les Arcades - Niveau bas
Tél. 01 64 87 90 33
93606 NOISY-LE-GRAND

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne
31120 PORTET-SUR-GARONNE

MICROMANIA LES ARCADES NEW
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
Tél. 01 43 04 25 10 - 93606 NOISY-LE-GRAND

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo 3, RER Les Halles - Entrée Porte Lescot
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro 3, RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93600 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Rungis, Terminus Bus 185/216 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face sortie RHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS
Tél. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

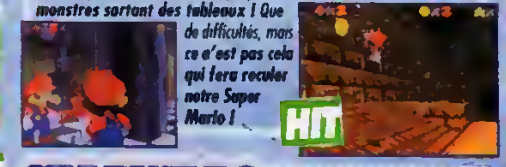
KILLER INSTINCT

NEW

Le HIT de l'arcade adapté sur Nintendo 64 ! Une dizaine de combattants prêts à tout pour l'emporter sur les autres et sur le démon Eyedol. Des enchaînements et des coups spéciaux incroyables et la possibilité pour les novices d'apprendre à jouer grâce à un mode entraînement.

SUPER MARIO 64

La princesse enlevée par Koopa, les étoiles gardiennes du palais éparpillées dans le château et des monstres sortant des tableaux ! Que de difficultés, mais ce n'est pas cela qui fera reculer notre Super Mario !



HIT

WAVERACE

Une course de scooter incroyable et inégalée, d'un grand réalisme. A travers 10 courses, vous pourrez guider 4 pilotes aux capacités variées et régler leurs machines.

HIT

TUROK

HIT

Vous incarnez TUROK, le chasseur de Dinosaure : 14 armes pour empêcher un feu sanguinaire d'envahir l'univers à travers des lieux hyper dangereux et des dimensions très réalistes grâce aux fabuleuses capacités de la NINTENDO 64.

STARWARS

Un formidable jeu d'action aventure avec une vue à la première personne. Votre mission : infiltrer un Detroyer Stellaire Impérial et dérober les plans de l'Etoile Noire. N'oubliez pas : vous êtes le seul à pouvoir déjouer les plans diaboliques de Dark Vador.

HIT

STARWING

NEW

Vous êtes Fox Mc Cloud : avec vos 3 co-équipiers vous devrez défendre la terre et la galaxie contre les nouvelles forces du mal.

Plus haut les mains ! Agent Armstrong

C'est le retour des kill'em all sur PlayStation, et avec l'agent Armstrong, vous allez flasher à tout va. Le jeu ne semble pas extraordinaire à l'ouverture mais il s'avère pourtant assez fun et suffisamment réussi. La jouabilité est parfois délicate vu qu'il faut se déplacer sur différents axes : on avance de gauche à

droite, mais aussi en profondeur. Toutefois ce dire devrait vite faire les fondus du genre, qu'il est en manque de jeux type arcade, d'autant plus que malgré l'absence de cherie permanente (ben oui c'est du tir !), le jeu possède tout un comptage comique.

Éditeur : Virgin
Sortie France : été

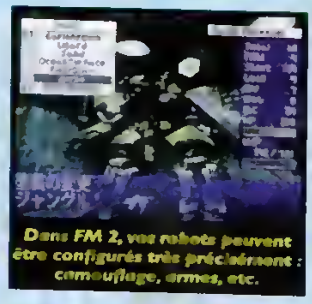
Souvez votre Tee-Tee Wa !

Les Tee-Tee Wa sont des bébés spatiaux à l'air hagard qui errent dans notre Monde. Et chaque année, le soir, les voisins en ont abandonnés sur la route autour des dépôts ordures. Devant ce constat ignoble, Player One se devait de réagir ! Vous aussi, aidez-nous : prenez en charge un Tee-Tee Wa ! Les meilleurs maîtres gagneront des récompenses dont tente vous bien une Nintendo 64 offerte par Score Games ! Alors vite, amenez votre Tee-Tee Wa sur le **36.15 Player One, rubrique Jeux (2,23F/min).**

Vous en voulez encore ?

FRONT MISSION 2

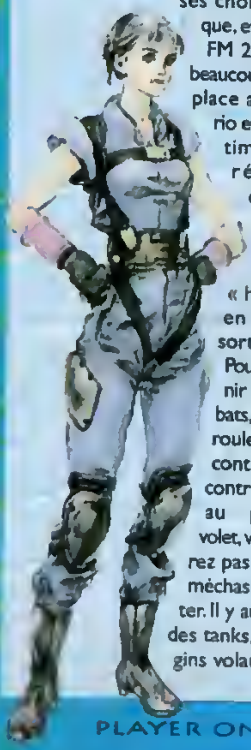
Parti sur sa lancée, Square ne s'arrête plus. Ça en devient inquiétant... pour les autres éditeurs. Après Front Mission Alternative, qui vous a été présenté en Stop info le mois dernier, voici maintenant venir Front Mission 2, toujours sur PlayStation. Attention à ne pas les confondre.



Dans FM 2, vos robots peuvent être configurés très précisément : camouflage, armes, etc.

Les scènes de combat de FM 2 bénéficient d'un rendu magnifique. Merci Square !

Suite du jeu Super Famicom, Front Mission 2 reprend le principe et les éléments dramatiques du premier volet, et l'action se passe douze ans après la fin de celui-ci. On ne retrouve donc pas les mêmes personnages, mais on pourra parfois entendre parler de ces « anciens ». La différence fondamentale entre FM 2 et FM Alternative réside dans l'importance accordée aux batailles. Elles sont en effet beaucoup plus importantes, réalistes et essentielles dans FM Alternative. De plus, elles se déroulent en temps réel alors que dans FM 2 les combats ont lieu par tour (c'est un wargame avec ses déplacements case par case, ses choix d'attaque, etc.). Enfin, FM 2 accorde beaucoup plus de place au scénario et aux sentiments qui régissent chaque perso. C'est un soft plus « humain », en quelque sorte.



Pour en revenir aux combats, ils se déroulent en un contre un, et, contrairement au premier volet, vous n'aurez pas que des méchas à affronter. Il y aura aussi des tanks, des engins volants... Ils promettent d'être plus disputés. Bref, tout joueur normalement constitué devrait attendre ce jeu avec impatience... en espérant qu'une traduction soit d'ores et déjà prévue pour que nous puissions, nous aussi, en profiter.

Éditeur : Square
Sortie Japon : automne

Saturn

WIPEOUT 2097

Un an après sa sortie très remarquée sur PlayStation, WipEout 2097 arrive enfin sur Saturn.

Les possesseurs de Saturn vont enfin s'essayer aux jolies psychédéliques de WipEout !

Vous avez aimé WipEout sur Saturn ? Alors réjouissez-vous car la suite, WipEout 2097, est annoncée pour la rentrée. La version semble en tout point indentique à celle tournant sur PlayStation. Vous disposez de plusieurs vaisseaux de base, avec lesquels vous jouez en mode Arcade ou en Time Trial. Et en progressant, vous aurez accès à d'autres circuits et véhicules cachés. À l'instar du premier volet, cette version est graphiquement en dessous de la mouture PlayStation. Mais bon, elle permettra aux possesseurs de Saturn de se laisser, eux aussi, griser par la vitesse tout en bougeant la tête sur les musiques.

La vue intérieure offre une sensation de vitesse à vous retourner les tripes !

L'univers graphique de cette mouture est moins riche et coloré que la version PlayStation...

Éditeur : Psygnosis
Sortie France : rentrée

FINI DE JOUER
EXPRIME-TOI !

Teste nos jeux en avant-première et donne ton avis sur NRJ

SORTIE SEPTEMBRE 97

SONIC JAM

SORTIE SEPTEMBRE 97

RESIDENT EVIL

SORTIE SEPTEMBRE 97

FORMULA KARTS

- Du 21 au 31 juillet 1997, écoute NRJ
- Connecte-toi sur le 3615 NRJ ou le 3615 SEGA
- Participe au Quizz SEGA...

Les 10 meilleurs auront le privilège de venir tester en août, en avant-première chez SEGA, 3 nouveaux hits SEGA SATURN de septembre :
SONIC JAM, RESIDENT EVIL ET FORMULA KARTS !

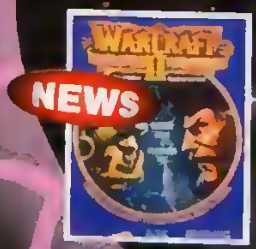
En tant que "testeur officiel" SEGA SATURN : tes commentaires seront retransmis sur NRJ, tu repars avec ta console et nous t'envoyons les 3 jeux lors de leur sortie officielle !

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec tous les grands editeurs



Dans la peau d'un sorcier, vous offrirez en temps réel vos adversaires.

Deux rouges se livrent une guerre sans merci dans un monde chaotique.

DEMANDER LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

OFFRE N°2
Console Saturn
+ 1 Pad + 2 jeux
1590Frs

OFFRE N°1
Console Saturn
+ 1 Pad + Tomb Raider
1290Frs

OFFRE N°3
Console Saturn + 1 Pad
990Frs

La toute première simulation de rugby: 32 équipes internationales, jouable de 1 à 4 joueurs en simultané.

DEJA PLUS DE 80 BOUTIQUES

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

8 NOUVEAUX MAGASINS

ARRAS
62, rue St Aubert
08.36.68.22.06

VALENCIENNES
1, place de Tournai
08.36.68.22.06

DRAGUIGNAN
Rue de la République
08.36.68.22.06

BESANÇON
18, rue Battant
08.36.68.22.06

PAU
C.Com. Carrefour Lescar
08.36.68.22.06

COGNAC
Avenue Victor Hugo
08.36.68.22.06

GENÈVE
Avenue Henri Dunand
022.940.03.40

MEAUX
77 bis Bd Faubourg St Nicolas
01.60.25.11.56

FRANCE

AGEN	Tél : 05 53.87 92 52
AIX en PROVENCE	Tél : 04 42.93 60 10
AJACCIO	Tél : 04 95 21.19 05
ALBI	Tél : 05 63 49 94 40
AMIENS	Tél : 03.22 92 26 65
ANGERS	Tél : 02 41.67.59 14
ANGOULEME	Tél : 05 45.94.43 15
ANNECY	Tél : 04 50 51 44 98
ANNEMASSE	Tél : 04 50 67 16.75
AUBERVILLIERS	Tél : 01 43 52 70 23
AVIGNON	Tél : 04 90 82 22 61
ARLES	Tél : 04.90 98.64 81
ARRAS	Tél : 08 36 68 22 06
AUXERRE	Tél : 03 66 52.22 21
BAYONNE	Tél : 05 59.59 41 61
BESANÇON	Tél : 08 36 68 22 06
BLOIS	Tél : 02 54.76 97 38
BORDEAUX	Tél : 05.56 01.13.19
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30 20 95
BRIGNOLES	Tél : 04 94 72 05.45
BRIVE	Tél : 05 55 17.92 30
CHALON S/SAONE	Tél : 03 85 42 98 56
CHOLET	Tél : 02 41 46 06 01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28 93 37
COGNAC	Tél : 08 36 68 22 06
CREIL	Tél : 03 44.25 56 64
DIEPPE	Tél : 02 35 04 63 90
DIJON	Tél : 03 60 58 95 94
DRAGUIGNAN	Tél : 08 36 68 22 06
DUNKERQUE	Tél : 03.28 66 73.73
EVREUX	Tél : 02 32 62 54 72
FECAMP	Tél : 02 35 29 90 00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01 60 72 60 56
FREJUS	Tél : 04 94 53 64 18
GRASSE	Tél : 04 93 36 34 45
GRENOBLE	Tél : 04 78 47 14 25
HAGUENAU	Tél : 03 68 73.53 59
LA ROCHELLE	Tél : 05 46 41.29 01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81 03 17
LE HAVRE	Tél : 02 35 19 36 46
LE PUY en VELAY	Tél : 04 71 09.37.17
LILLE	Tél : 03.20 51 44 75
LYON	Tél : 04 78 60 33 60
MARSEILLE	Tél : 04 91 78 96 75
MEAUX	Tél : 01 60 25 11 56
MELUN	Tél : 01 64 37 41 98
METZ	Tél : 03 87.36 33 33
MONT de MARSAN	Tél : 06 58 06 39 51
MONTLUÇON	Tél : 04 70.05 94 82
MONTAUBAN	Tél : 05 63 68 57 33
MONTPELLIER	Tél : 04 67.60 42 57
MOULINS	Tél : 04 70 34 09 95
NANTES	Tél : 02 40 35 57 93
NARBONNE	Tél : 04 68 32.07 60
NIMES	Tél : 04 66 21 61 33
NIORT	Tél : 05 49 77.05.13
ORLEANS	Tél : 02 38 77 96 30
PAU	Tél : 06.36 68 22 06
PERIGUEUX	Tél : 05 53.09 84 00
PERPIGNAN	Tél : 04.68 34.05 11
REIMS	Tél : 03 26 77 96 76
ROANNE	Tél : 04 77 78 09 20
RODEZ	Tél : 05.65 68 94 58
ROUEN	Tél : 02 35 89 60 33
SALON DE PROVENCE	Tél : 04 90 56 61 21
SARREGUEMINES	Tél : 03 87.02 96 00
SETE	Tél : 04 67 74 81 46
ST BRIEUC	Tél : 02 96 62.33 13
ST ETIENNE	Tél : 04 77 41 64 79
STRASBOURG	Tél : 03 88 22 54.61
TARBES	Tél : 05 62 44 92 92
TARNOS	Tél : 05.59 64 16 66
THONON les BAINS	Tél : 04 50.71 69 02
TOULON	Tél : 04 94 91 39.68
TOURS	Tél : 02.47 20 42 30
TROYES	Tél : 03 25 73 11 28
VALENCE	Tél : 04 75 56.72 90
VALENCIENNES	Tél : 08.36 68.22 06

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022 940 03 40
SION	Tél : 027 323 83 55
GENEVE 2	Tél : 022 940 03 40

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT GILLES MAUBE 00 33 4 50 87 16 75

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05 96 63 12 13
LE TAMPON (Réunion)	Tél : 02 62 27 87 76
POINTE à PITRE	Tél : 05 90.26 95 26

V-RALLY
Un réalisme encore jamais atteint dans le domaine de la simulation automobile Graphisme en 3D en temps réel
NEWS
MAGIC The Gathering
Dans la perte d'un sorcier, vous affronterez en temps réel vos adversaires.
PlayStation
OFFRE N°1
Console PlayStation + 2 Pad + 1 memory card + 1 sac DJ
1290Frs
Un jeu d'aventure et de combat à découvrir, plus de 100 mouvements d'art martiaux
PERFECT WEAPON
OFFRE N°2
Console PlayStation + 1 Pad
990Frs
Offre prochainement disponible
NEWS
Un jeu passionnant mêlant d'un jeu d'arcade, l'histoire d'un jeu de rôle et la stratégie d'une simulation de combat
WING COMMANDER
Toutes les équipes internationales sont au rendez-vous. De superbe animation, le 3D fait son apparition.
KONAMI
De superbes graphismes et de multiples séquences vidéo dans ce jeu d'action Arcade en 3D
OUVERTURE DU 1er DOCK GAMES CENTER
AU HAVRE : 11, RUE ROBERT DE VILLEHERVE (RUE PIETONNE)
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
PLUS DE 120m2 DE JEUX VIDEO
DES CENTAINES DE CADEAUX A GAGNER TOUT L'ETE
DOCK GAMES CENTER est un nouveau concept de magasin DOCK GAMES
Implanté en centre ville n°1 ou centre commercial - Ouverture prochaine Lyon - Marseille
WAVERACE
Fabuleux jeu de simulation de Jet Ski 1 ou plusieurs joueurs.
PILOTWINGS 64
Devenez un as du pilotage sur PilotWings 64
NINTENDO64
Toutes les équipes internationales sont au rendez-vous. De superbe animation, le 3D fait son apparition
NEWS
MARIO KART 64
NEWS
Mario et ses bolides tout en 3D de 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.
OFFRE N°1
Console Nintendo64
1490Frs
Version Europe norme CEE, compatible avec les jeux français
YOSHI'S 64 ISLAND
NEWS
Retrouver Yoshi dans des nouveaux décors Graphisme somptueux.
MORTAL KOMBAT TRILOGY
Un des jeux de combat les plus populaire, que tout joueur doit posséder.
SI VOUS AVEZ EN PROJET, L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, NOUS AVONS PEUT-ÊTRE UNE SOLUTION POUR VOUS.
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES
Offre valable pour juillet/août 97 dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles
Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES

Stop info

Mass Destruction

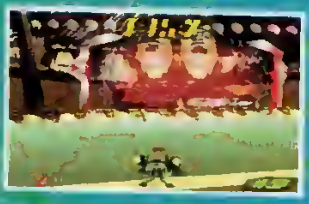
Ce « Return Fire-like », d'abord sorti sur Saturn, fera prochainement sa rentrée sur PlayStation. Rappelons que vous y dirigez un char d'assaut dans des décors vus de dessus. Vous

Avez massivement demandé des objectifs entièrement d'aller vous défaire ailleurs. Par rapport à la version d'origine, l'animation est légèrement plus fluide, et les graphismes plus fins. Le jeu reste donc symptomatique, sans plus. Attendons le test pour en dire plus.

Éditeur : BMG
Sortie France : rentrée

Blasé de la balle ? Ball Blazer

Si le football traditionnel ne vous tente plus, Ball Blazer est peut-être fait pour vous. En effet, il s'agit d'une sorte de football futuriste qui se joue à deux, sur des terrains accidentés, avec — grosse innovation — des joueurs qui dirigent des vaisseaux à la



WipEout ! Et au lieu de dribbler, ils se disputent la balle à coups de missiles ! Original, mais pas très jouable pour l'instant. D'abord prévu en mars dernier, sa sortie a été repoussée après les vacances. Vraiment très futuriste ce jeu, on vous l'dit !

Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : rentrée

Ultime RPG ? DRAGON FORCE

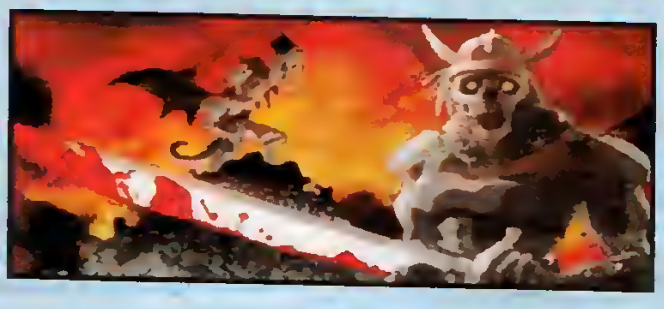
Au Japon, Dragon Force a marqué de son empreinte le monde des RPG tactiques sur console. Sa sortie française devrait constituer l'un des événements de la rentrée.

Dans Dragon Force, les batailles donnent lieu à des charges « joyeuses ».

Nous vous avions présenté Dragon Force, il y a près d'un an, en OTW, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il avait « scotché » certains d'entre nous. Sega s'est finalement décidé à effectuer une conversion française de ce hit ; une nouvelle qui réjouira tous les amateurs de RPG tactiques. Dragon Force propose sept scénarios qui sont d'inspiration typiquement médiéval-fantastique. Vous incarnez un seigneur entouré de ses vassaux, qui se livre à son passe-temps favori : guerroyer avec le voisin. Chaque vassal commande une unité et lorsque deux troupes se rencontrent, vous pouvez soit négocier, soit livrer bataille. Vous déterminez alors une tactique générale qui sera appliquée par vos forces. La résolution donne lieu à une charge de plusieurs dizaines de sprites qui s'entretuent joyeusement. Voilà pour les grandes lignes. Mais en tant que chef des armées, vous devrez également gérer de nombreux points secondaires sur lesquels nous nous étendrons lors du test de ce jeu…

Éditeur : Sega
Sortie France : septembre

La carte générale de « Tristan Empire ».



Ils arrivent ! CONQUEST EARTH

Avec le revival de la mode extraterrestre lancée par Mars Attacks!, il semblait logique qu'un éditeur se décide à exploiter le filon. Eh bien, c'est en bonne voie grâce à la société anglaise Data Design qui développe, en ce moment, un Conquest Earth assez prometteur. Prévu sur PlayStation et Saturn, ce Command & Conquer-like mélange habilement une bonne dose de wargame à un zeste d'arcade. Détail original, vous pouvez incarner au choix les aliens belliqueux ou les pauvres humains envahis ! Mais selon le choix de votre camp, le déroulement du jeu varie. En effet, suivant que vous incarnez les « ET » ou les humains, vous devrez soit attaquer, soit défendre la Terre. Un bon point qui devrait conférer au soft une bonne durée de vie et une excellente richesse de jeu.

Conquest Earth, le premier « Command & Conquer-like ».

Niveau interface, Conquest Earth ressemble étrangement à Command & Conquer. En revanche, côté action, il a parfois des faux airs de Desert Strike ! Vous prenez les commandes d'un jet, ou d'un vaisseau, et allez arroser les lignes adverses à grands coups de napalm ou de missilles sol-air.

Avec son côté stratégie/action, Conquest Earth semble vraiment destiné à un large public, à la fois doué d'un certain sens tactique et d'une furieuse envie de blaster !

Éditeur : Eidos
Sortie France : septembre

A PARTIR DU 7 AOÛT
DÉCOUVREZ LES MEILLEURS MANGAS
A PRIX FULGURANT !

UROTSUKIDOJI

UROTSUKIDOJI II

LA CITE INTERDITE

GUNNM

STREET FIGHTER 2

SPACE ADVENTURE COBRA

VENUS WARS

PATLABOR

漫 MANGA VIDEO 画

UN TEE-SHIRT MANGA OFFERT
POUR L'ACHAT D'UNE DE CES 8 CASSETTES MANGA
ET DE "GHOST IN THE SHELL" (SORTIE OCTOBRE 1997) + 4 TIMBRES

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	489,00
DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL 2 . L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	329,00
LUCKY LUCKE	399,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	**249,00**
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA	399,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
WORMS	349,00

• ACTION REPLAY 3	299,00
• MANETTE RHINO	99,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
• PRISE PERITEL	149,00

Promos

ASTERIX	169,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	149,00
PACK ATTACK	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
SHAQ FU	129,00
SUPER BC KID	**149,00**
TERMINATOR 2	**99,00**
TINTIN ALI TIBET	249,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**299,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZOOP	99,00

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00
J MADDEN 97(EUR)	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	299,00
NHL 97 (EUR)	299,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**

• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	99,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	199,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	169,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	**199,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI (EUR)	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	**149,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
RISTAR (EUR)	99,00
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SONIC SPINBALL (EUR)	**149,00**
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TIME KILLER (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	590,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
FEDA	**199,00**
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
YS 5	399,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**199,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 19 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 FILMS 1490 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR 3ESPACE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Neo Geo

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY REAL BOUT	690,00
KARNOV'S REVENGE	249,00
KING OF FIGHTER 97	TEL
SAMOURAI SHODOWN III	**690,00**
WORLD HEROES II	249,00

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F

CD — CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	299,00
KING OF MONSTER 2	199,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	349,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	349,00
ROBO ARMY	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN 3	299,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	399,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 83
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

Saturn version PAL

- **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE** 990 F
- **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG)** 990 F

Liste des films disponible sur demande

- VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 299 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONAIS 149 F

SI VOUS ACHETEZ UN JEU
- PAD ANALOGIQUE 99 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 199 F
- MANETTE TURBO 99 F

JEUX JAP	
ENNEMY ZERO	449,00
J LEAGUE VICTORY 97	399,00
KING OF FIGHTER 96	399,00
OGRE BATTLE	349,00
PUZZLE BUBBLE 3	399,00
RIGLOR SAGA 2	399,00
TENGAMAKIO	399,00
TERRA PHANTASTICA	299,00
JEUX EUROPEENS	
ANDRETTI RACING	**369,00**
AREA 51	**349,00**
AROK	299,00
BATTLE STATION	369,00
BEDLAM	**349,00**
BLACK DOWN	349,00
BOMBERMAN	349,00
BUG TOO	349,00
BUST A MOVE 2	199,00
COMMAND & CONQUER	**369,00**
CRUSADER NO REMORSE	299,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK LIGHT	369,00
DARK SAVIOR	369,00
DIE HARD TRILOGY	369,00
DOOM	**299,00**
DRAGON BALL Z 2 + 1 MANETTE	**399,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00
FIGHTER MEGAMIX	369,00
FIGHTING VIPERS	**249,00**
GRID RUN	369,00
HEXEN	349,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
JOHN MADDEN 97	369,00
KING OF FIGHTER 95	369,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC THE GATHERING	**369,00**
MANX TT	**369,00**
MASS DESTRUCTION	329,00
MEGAMAN X 3	299,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
NBA JAM EXTREME	249,00
NBA LIVE 97	369,00
NIGHT + PAD	449,00
PANDEMONIUM	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PINBALL GRAFFITI	349,00
RETURN OF FIRE	369,00
SCOR CHER	349,00
SEGA RALLY	299,00
SHINNING THE HOLY ARK	329,00
SKY TARGET	279,00
SONIC 3D	369,00
SOVIET STRIKE	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SYNDICATE WARS	369,00
TOMB RAIDER + PAD	**349,00**
TORICO	329,00
TOSHIDEN URA	199,00
VIRTUA COP 2 + GUN	449,00
VIRTUA FIGHTER 2	299,00
VR POOL 96	349,00
WORLD WIDE SOCCER 97	**299,00**

Promos

JEUX JAP	
FIGHTER MEGAMIX	199,00
KING OF FIGHTER 95	**199,00**
NIGHTS	149,00
SHINNING THE HOLLY ARC	149,00
STREET FIGHTER ZERO	99,00
TOSHIDEN 2	**99,00**
VAMPIRE HUNTER	99,00
JEUX EUROPEENS	
ALIEN TRILOGY	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00
BREAK POINT TENNIS	149,00
BUBBLE BUBBLE	**199,00**
CHAOS CONTROL	149,00
DARIUS II	99,00
FIFA 96	**149,00**
FIFA 97	**199,00**
FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00
IRON MAN	169,00
JACK IS BACK	149,00
MAGIC CARPET	169,00
NHL HOCKEY 97	199,00
SLAM AND JAM 96	129,00
SPACE HULK 2	199,00
STREET FIGHTER	99,00
THEME PARK	**169,00**
TOSHIDEN REMIX	99,00
VIRTUAL ON	199,00
WWF IN YOUR HOUSE	199,00
JEUX USA	
MYST	99,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00

Playstation

- **PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX** 1990 F
- **PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT** 1299 F
- **VOLANT + PEDALIER** 499 F
- Joystick simulateur de vol 499 F
- Psychopad 399 F
- Rifle 199 F

SOURIS	199,00
PAD ACTION REPLAY	299,00
CABLE DE LIAISON	199,00
JOYSTICK	399,00
MANETTE	99,00
MANETTE ASCII	349,00
RALLONGE MANETTE	99,00
MEMORY CARD	99,00
MEMORY CARD 116 BLOCS	249,00
PRISE PERITEL RGB	199,00
ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	299,00

JEUX USA	
DARK FORCES	249,00
INDEPENDANCE DAY	299,00
RALLY CROSS	399,00
JEUX JAP	
ACE COMBAT 2	499,00
ALUNORA	499,00
BASTARD	399,00
BUSHIDO BLADES	499,00
COBRA	349,00
DRACULA X	499,00
FINAL FANTASY VII	**499,00**
KOWLOON'S GATE	499,00
MACROSS	499,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	399,00
SENGOKU MUSOU	399,00
TIME CRISIS	499,00
TOBAL 2	499,00
VANDAL HEART	199,00
WILD ARMS	**299,00**
JEUX EUROPEENS	
2 EXTREME	**299,00**
ACTUA SOCCER 2	349,00
ADIDAS POWER SOCCER 97	**299,00**
ALL STAR SOCCER	369,00
ANDRETTI RACING	369,00
AREA 51	349,00
AREA 51 + GUN	499,00
AYRTON SENNA KART	299,00
BATTLE STATION	**369,00**
BEDLAM	349,00
BLACK DOWN	349,00
CARNAGE HEART	299,00
COMMAND AND CONQUER + PAD	**349,00**
CONTRA	299,00
COOL BOADERS	349,00
CRASH BANDICOOT	**399,00**
CROW CITY OF ANGELS	349,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK FORCES	369,00
DARK LIGHT	369,00
DESCENT 2	299,00
DESTRUCTION DERBY 2	**369,00**
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DISRUPTOR	**299,00**
DRAGON HEART	299,00
EXCALIBUR	369,00
EXHUMED	349,00
FIFA SOCCER 97	299,00
FORMULA 1	369,00
GRID RUN	299,00
HEXEN	349,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**299,00**
ISS PRO	369,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
KING OF FIGHTER	299,00
LA CITE DES ENFANTS	
PERDUS	349,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST RESORT	349,00
LEGACY OF KAIN	**349,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC THE GATHERING	349,00
MAMOTEK WARRIOR	299,00
MEGAMAN X3	299,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MONSTER TRUCKS	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
NAMCO MUSEUM 3	299,00
NAMCO MUSEUM 4	299,00
NASCAR RACING	349,00
NBA IN THE ZONE 2	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NEED FOR SPEED 2	369,00
NHL FACE OFF 97	299,00
NHL HOCKEY 97	299,00
OVERBLOOD	369,00
PANDEMONIUM	**349,00**
PANZER GENERAL II	369,00
PERFECT WEAPON	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PLAYER MANAGER	349,00
PORSCHE CHALLENGE	299,00
POWER RANGER ZERO	349,00
PSYCHIC FORCE	349,00
RAGE RACER	349,00
RALLY CROSS	TEL
RAVEN PROJECT	299,00
REBEL ASSAULT 2	369,00
RELOADED	299,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE	**349,00**
RIDGE RACER REVOLUTION	329,00
ROAD RAGE	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SOUL BLADE	399,00
SOVIET STRIKE	**369,00**
SPIDER	349,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	**349,00**
SUIKODEN	349,00
SUPER PANG COLLECTION	299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SWAGMAN	**369,00**
SYNDICATE WARS	369,00
TENKA	369,00
TEKKEN 2	**399,00**
TEN PIN ALLEY	349,00
TEST DRIVE OFF ROAD	369,00
TIME COMMANDO	**329,00**
TOBAL 1	**349,00**
TOKYO HIGHWAY BATTLE	349,00
TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD	**369,00**
TOTAL NBA 97	299,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
VANDAL HEART	369,00
VIRTUAL POOL 96	349,00
VIRTUAL TENNIS	349,00
V RALLY + T SHIRT	369,00
WARCRAFT 2	369,00
WAR GODS	349,00
WARHAMMER	369,00
WING COMMANDER 4	369,00
WINGOVER	349,00
X COM 2	299,00

Promos

JEUX USA	
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00
RAYMAN	99,00
TOP GUN	99,00
JEUX JAP	
CHORO Q	**99,00**
COSMIC RACE	99,00
DRAGON BALL Z 2	199,00
NIGHT STRIKER	99,00
OVER BLOOD	149,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	**199,00**
STAR GLADIATOR	**149,00**
STREET FIGHTER REAL BATTLE	**99,00**
TOSHIDEN 3	199,00
VAMPIRE	**99,00**
JEUX EUROPEENS	
ALIEN TRILOGY	**169,00**
BATMAN FOR EVER	199,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	199,00
BUST A MOVE 2	169,00
D	**199,00**
DARK STALKERS	
NIGHT WARRIOR	199,00
DAVIS CUP TENNIS	199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE	**299,00**
EXTREME PINBALL	149,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 96	**149,00**
HI OCTANE	99,00
JET RIDER	299,00
KONAMI OPEN GOLF	249,00
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	199,00
NBA LIVE 96	149,00
NEED FOR SPEED	169,00
NFL QUATERBACK 97	169,00
OLYMPIC GAMES	199,00
OLYMPIC SOCCER	199,00
PROJET OVERKILL	199,00
PROJET X2	199,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	199,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**129,00**
STAR GLADIATOR	199,00
TOTAL NBA'96	**199,00**
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
WRESTLEMANIA	**169,00**
WWF IN YOUR HOUSE	199,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 200 F de bon d'achat* 1390 F

DOOM	569,00
FIFA 64	499,00
ISS 64	549,00
KILLER INSTINCT GOLD	499,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	569,00
PILOT WINGS 64	499,00
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	449,00
SUPER MARIO KART 64	499,00
TUROK	549,00
WAVE RACE 64	499,00

* 4 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

VOLANT COMPATIBLE AVEC MARIO KART 64	499 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	99 F
MEMORY CARD 4X	199 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - S9818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (seulement hors CR))	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom ..... Prénom : .....
N° client :..
Adresse : ....
Code Postal ..... Ville
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSES TES COMMANDES SUR

(1,27 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

PLAYER ONE 07/97

Stop info

La compil' Sonic Jam

Sega nous fait le coup de la compil' avec sa mascotte Sonic. Un titre empreint de nostalgie ! Il vous propose en effet de

découvrir ou de redécouvrir Sonic 1, 2 et 3, ainsi que Sonic & Knuckles. De plus, il comprend un univers en 3D (comme dans Mario 64) nommé Sonic World, dans lequel vous pourrez vous promener. Vous y trouverez plusieurs bâtiments qu'il faudra visiter afin d'y consulter tout un tas d'informations relatives à l'univers du célèbre hérisson bleu (musique, dessins, et même un DA).

Editeur : Sega
Sortie France : N.C.

Debut 21

Pour tous ceux que les expériences virtuelles stimulent, Debut 21 sur PlayStation vous propose de devenir le manager d'une chanteuse afin de la faire monter dans les charts et la rendre la plus célèbre possible. Vous l'entraînez au chant, à la musique, à la danse... C'est assez amusant mais votre temps est limité car votre petite chanteuse est en fait... un androïde et sa durée de vie est programmée à un an. Un jeu tout en 3D assez curieux qui trouvera sûrement son public... au Japon.

Éditeur : Nec Interchannel
Sortie Japon : N.C.

Conte de fées
NANATSUKAZENOSHIMA MONOGATARI...

... signifie le Conte de l'Ile aux sept vents. Ce RPG signé Enix semble très prometteur.

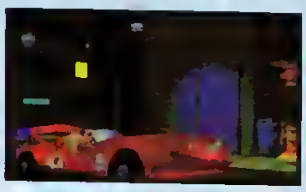
Enix, créateur de la série des Dragon Quest (vendus à des millions d'exemplaires au Japon), nous prépare son premier jeu d'aventure sur Saturn. Dans ce

soft (on va éviter de reprendre le titre japonais...), vous incarnez un petit dragon vert à l'air béat, nommé Gaopou. Le monde, dans lequel vous évoluez, est tiré des travaux d'un illustrateur japonais connu : Amemia. Le jeu consiste, en fait, à explorer l'île que vous foulez de vos petites pattes de dragon, et discuter avec tous ses habitants. C'est ainsi que vous apprendrez des histoires et essaierez de percer certains mystères. Le côté onirique du

Le petit dragon vert en visite chez un habitant de l'île...

jeu, avec tous ses personnages extraordinaires, fait penser à un véritable conte de fées. Reyda se fera un plaisir de le découvrir à la rentrée...

La Tour infernale
ROSCO MC QUEEN



Rosco Mc Queen est un soft d'action/recherche tout en 3D, dans l'esprit des films catastrophes des années 70 comme *La Tour infernale* (avec entre autres Steve Mc Queen)... mais sans le caractère dramatique ! On est là pour sauver des civils pris aux piège par une horde de robots dans un immense building certes, mais dans la bonne humeur. Le héros s'appelle Rosco ; c'est une sorte de super pompier qui doit éteindre les feux et blaster les ennemis à coups de hache ou avec d'autres armes. À chaque étage correspond un niveau différent, aux décors variés.

Si au départ c'est relativement linéaire, au fur et à mesure de votre ascension la recherche devient prédominante. Graphiquement, cela s'inspire du style cartoon avec tout plein de zolis couleurs, et question animation, cela semble bien gérée. Bref, un titre PlayStation qui devrait sortir en septembre et faire du coup reparler de lui !

Éditeur : Sony
Sortie France : septembre

CADEAU

Les Dunkers Batman™ & Robin™

Player One vous offre en exclusivité les Dunkers Batman & Robin. Les Dunkers sont des stickers repositionnables pour chaussures. S'ils se collent et se décollent, c'est pour qu'ils soient portés, échangés et collectionnés.
Player One débute ou agrandit votre collection avec les Dunkers Batman & Robin. Mais vous pouvez trouver d'autres modèles Batman & Robin chez tous les marchands de journaux : 5 F la pochette de deux Dunkers.

Dunkers - Société T2M, 24, rue Vergmond, 92300 Levallois-Perret.

War Gods

LE COMBAT DES DIEUX

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

Moon

Moon est un jeu de RPG/aventure qui vous met dans la peau d'un garçon, fan de jeux vidéo (ça vous rappelle quelqu'un ?), subitement « aspiré » dans le soft auquel il est en train de jouer. Ce RPG, prévu sur PlayStation, est appa-

rentrant le premier du genre où il n'y a jamais de combats (!). Le style graphique inspiré se veut très cartoon et les personnages que vous rencontrez semblent tous très sympathiques. Un RPG à prendre dès avant tout aux enfants.

Éditeur : Ascii
Sortie Japon : automne

Nanatsu no Hikan

Dans la lignée des jeux d'aventure tout en images de synthèse Nanotsu no Hikan (nom ?) sur Saturn, venant de Fuji, excellente jusqu'à vous amuser à jouer à deux en même temps, vu un écran sphère. Vous engagerez le gain du temps lorsqu'il y a de grands endroits à explorer ! On attend de voir ce que le scénario nous réserve comme surprise, mais le concept de la base est génial.

Éditeur : Koei
Sortie Japon : courant 97

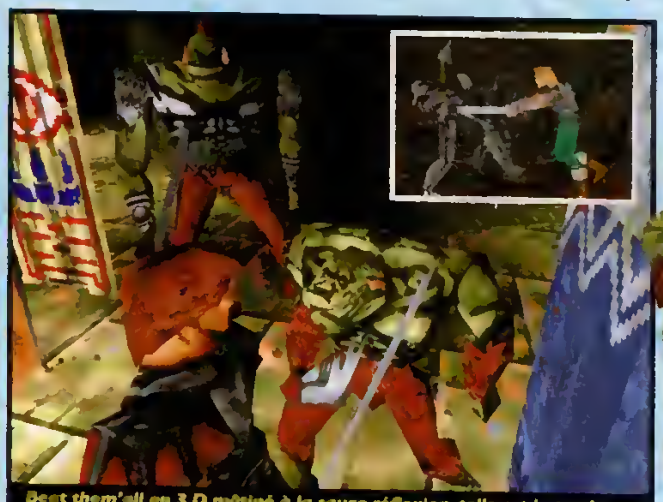
Toute l'actualité des consoles
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE
Tapez *N
1,23F/mn

Héroïque DEATHTRAP DUNGEON

Deathtrap Dungeon est l'adaptation PlayStation, par Eidos, d'un « Livre dont vous êtes le héros ». Étrange ! Pas tant que ça...

Ian Livingstone, big boss d'Eidos Interactive, est avant tout le créateur de la célèbre série des *Livres dont vous êtes le héros*. Ces bouquins plongeaient le lecteur dans des aventures « médiévo-mystiquo-fantastiques », où il devait participer activement à l'histoire, grâce à un système de jeu à base de dés, assez complexe. Nombre d'entre vous ont dû s'essayer un jour à un de ces romans, et les fans devraient être comblés par l'adaptation d'un de ces livres : *Le Labyrinthe de la mort* — Deathtrap Dungeon en anglais. Seulement voilà, transposer un roman sur une console n'est pas évident. Le principe du jeu d'aventure aurait été logique, mais chez Eidos on a préféré l'option beat'em all en 3D, mâtiné à la sauce réflexion. Un parti pris étrange qui n'a plus grand-chose à voir avec un *Livre dont vous êtes le héros*... Cela étant, Deathtrap Dungeon propose une action intense, dans un dongeon bourré de piéges. Les ennemis sont nombreux, originaux et les lieux à visiter souvent immenses. Ça sent parfois le Tomb Raider (mouvements des personnages, architecture des niveaux...), tendance heroic-fantasy.

Bref, ne vous attendez pas à la pure adaptation d'un LDVELH...



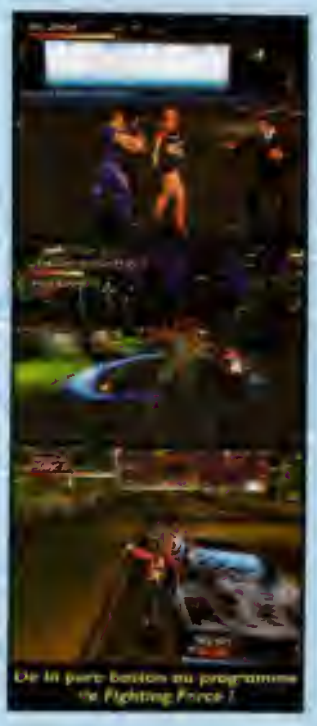
Beat'em all en 3 D mâtiné à la sauce réflexion, telle est la tendance de Deathtrap Dungeon, adaptation du Livre dont vous êtes le héros.

Éditeur : Eidos
Sortie France : septembre

Kill, kill, kill ! FIGHTING FORCE

Aux antipodes de Tomb Raider, Core Design a décidé de se défouler en développant un beat'em all en 3D, dans la pure lignée des antiques Double Dragon. Au premier abord, assez proche de Die Hard Arcade sur Saturn, Fighting Force s'en démarque cependant en de nombreux points. En effet, la liberté de mouvements dans les niveaux est totale. Un bon point qui offre au jeu un peu de « relief » et de richesse. Ne vous attendez cependant pas à un jeu « fin ». Bien au contraire ! Vous choisissez un des quatre personnages et allez dessouder du molosse à l'envi... Un point c'est tout !
Ce concept franchement primaire fonctionne assez bien, vu le soin apporté à la réalisation. Close combat, armes de poing, flingues... l'arsenal à votre disposition est impressionnant. En outre, les ennemis sont variés, les décors fouillés et le jeu à deux rend la baston plus... conviviale.

Éditeur : Eidos
Sortie France : septembre



De la pure baston au programme de Fighting Force !

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème !
Club Européen du MULTIMEDIA
C'est le bon plan pour acheter tes jeux moins cher !
V-RALLY
V Rally 97 Pour PSX
SOULBLADE
Soulblade Pour PSX
Dark Forces Pour PSX
Rebel Assault II Pour PSX
Legacy of Kain Pour PSX
Joach Lemo Pour PSX
Porsche Challenge Pour PSX
2 Xtrème Pour PSX
Air Combat Pour PSX
Blam Machine Head Pour PSX
Cool Borders Pour PSX
Crash Bandicoot Pour PSX
Destruction Derby 2 Pour PSX
Fade To Black Pour PSX
Fifa 98 Pour PSX
Formula One Pour PSX
NBA Pro Pour PSX
PGA 98 Pour PSX
Ridge Racer Révolution Pour PSX
Road Rash Pour PSX
Tekken Pour PSX
Tekki N°1 Pour PSX
Wing Commander 4 Pour PSX
Worms Pour PSX
PlayStation
32 bits
PlayStation
32 bits
4 JEUX 99 AU CHOIX
Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !
Si tu réponds dans les 8 jours
Offre valable jusqu'au 31/12/97
Manx TT Superbike Pour Saturn
Virtual Cop 2 Pour Saturn
Bulkin Fire Pour Saturn
Daytona USA Pour Saturn
Legend of Time Sky Pour Saturn
Virtual Pool Pour Saturn
Nick Action Pour Saturn
Night Warriors Pour Saturn
Wipeout Pour Saturn
World Wide Soccer 97 Pour Saturn
SEGA
32 bits
La collection de tes héros favori des SCHTROUMPFS
Les Schtroumpfs Pour SNES ou GB
Tintin au Tibet Pour SNES ou GB
Astérix Pour SNES ou GB
Lamborghini American Challenge Pour SNES ou GB
Lucky Luke Pour SNES ou GB
Mortal Kombat 2 Pour SNES
Wipeout Indy Car Pour SNES
Pinball Dreams Pour GB
Prince of Persia 2 Pour SNES
Spirou Pour SNES ou GB
Tintin, le Temple du Soleil Pour SNES ou GB
Nintendo
8 et 16 bits
Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia
Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine
Des CADEAUX, un accumulant des Points Fidélité !
Un Choix Exceptionnel
Toute la production française
Une Garantie d'Economie
Une livraison encore plus rapide
Un échange de tous ces privilèges, tu ne juste à acheter 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.
Choisis-Moi
Le Club par Internet, Minitel et par Téléphone
08 36 67 05 05
Internet
BON D'ESSAI GRATUIT
PS27
A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex
Voici le (les) JEUX que je choisis
1er 2e 3e 4e
N° N° N° N°
Attention : Certains titres rencontrent vitesse
Je possède une ☐ Saturn ☐ PSX ☐ GameBoy ☐ SuperNintendo
Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC
Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours
Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre*
☐ CB N°
Expire le
Je désire être mon ex-express, j'ajoute 20 F
(MAJUSCULES SVP) ☐ Mlle ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom
Prénom
Né(e) le
Tél
Adresse
Code Postal
Ville
Date
Signature obligatoire

Blaze & Blade

Blaze & Blade ne serait qu'un RPG de plus sur PlayStation, si un décor hors du commun ne le rendait tout à coup beaucoup plus intéressant. En effet, ce RPG est le premier jeu du genre à

gérer... le multijoueur. Vous pourrez alors commencer une aventure en jouant à quatre en même temps. Un concept original qui permet au RPG, genre souvent [illegible] un plaisir quasi inconnu, de devenir plus [illegible]

Éditeur : T&E Soft
Sortie Japon : courant 97

GunBullet

Les adeptes de la gâchette seront ravis d'apprendre que Namco va sortir cet été l'adaptation, sur PlayStation, d'une borne d'arcade réunissant une douzaine de petits jeux de tir. Souvent très rigolos (par exemple, un jeu vous invite à flinguer ce qu'il y a de plus cher dans un dépôt de mobilier), ces « mini-jeux » se vendent avant tout dans les arcades et ne se prennent pas au sérieux.

Éditeur : Namco
Sortie Japon : août

agnez plein,
ein, plein,
beeeaux cadeaux !!!
E NOUVEAU
615 PLAYER ONE
apez *J
3F/mn

Sangoku Musou en VF

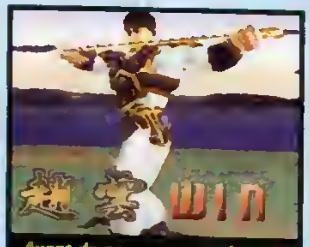
DYNASTY WARRIORS

Sangoku Musou avait fait son petit effet lors de sa sortie officielle au Japon, il y a quelques mois (voir PO 74). Le voir arriver en France constitue une agréable surprise.

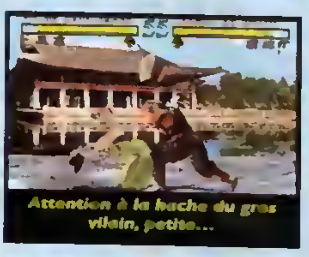
Sangoku Musou, sur PlayStation, fait partie de ces jeux impressionnants et tape-à-l'œil qui savent rallier à leur cause une majorité de joueurs. Attention toutefois : si ce jeu se révèle effectivement assez bluffant à regarder, on ne fait pas immédiatement d'aussi jolies choses qu'avec un Tekken ou un Soul Blade. Ici, la jouabilité est assez différente, et il s'avère nécessaire de passer un certain temps sur les commandes avant de réussir un minimum de choses. Le fait qu'il n'y ait que deux boutons d'attaques — les deux autres servant pour la défense — en déstabilisera plus d'un...

Assez complet, avec notamment son mode Training à la Tekken 2, et graphiquement très réussi, Sangoku Musou est franchement agréable même si, avouons-le, il est loin de révolutionner le genre.

Éditeur : Ecudis
Sortie France : septembre



Avant de gagner un combat, un temps d'adaptation est nécessaire.


Attention à la hache du gros vilain, petite...

Un coup à toi... Un coup à moi... C'est la danse des sabres !

La Nuit des arts martiaux

Mondes de combats chorégraphiques et spectaculaires, réjouissez-vous ! Le 4 juillet à 20 h débutera, au cinéma le Grand Rex, la Nuit des arts martiaux (venez prendre votre place avec vous dans votre [illegible] « Aide pour », dans belge ajoute. Centre-attraction, un des derniers Jacky Chan à l'ambiance James Bond y sera diffusé en avant-première en VO sous-titrée, et rien que pour ce, ce vaut déjà le coup. Ensuite, Les arts martiaux de Shaolin, un bon Jet Li, et pour finir, Shogun Shadow, film nippon inédit en France. Parrainé par Manga Player, MCM et Skyrock, nul doute qu'on en s'arracher les 2 300 places disponibles. Innocs à la Fnac, au Virgin ou carrément au Rex pour réserver. Ce voyage au cœur du Wu Shu et du Budoh vous coûtera la modique somme de 100 F — ou 80 F en tarif réduit.

Slayer One infos

Révélations !

On nous gâche des choses

Selon les autorités, le phénomène Nintendo 64 qui a envahi toute l'Europe au printemps n'aurait pas touché la France. Enfin on croire à ce fait pour le moins étrange, qui n'est pas sans rappeler un certain nuage de Tchernobyl qui aurait soigneusement évité les frontières de notre pays en 1986 ! Car plusieurs cas de contamination ont été révélés au beau milieu du pays, comme en témoigne cette mère de famille d'Orléans : « Avant, mon fils, fan de Mario, jouait dans un monde tout plat. Mais depuis un mois, son jeu a pris comme du relief, si dit-il. Son père pense que c'est la nouvelle manette "gueule du diable" à trois mille francs qui fait ça. Je suis inquiète. »

Notre spécialiste analyse : « Nous avons en effet relevé une mutoactivité moyenne supérieure à la normale sur l'ensemble du territoire. Nous avons même déposé la côte d'alerte chez certains revendeur de jeux vidéo. » Malgré cela, officiellement, ces révélations n'ont pas de crédit : « La Nintendo 64 ne sortira que d'ici septembre, ceux qui soutiennent le contraire sont mal informés », a déclaré un officiel, image à l'appui. Mais l'opinion est de moins en moins dupe de ces manipulations d'informations. A suivre...

ARNOLD
SCHWARZENEGGER

GEORGE
CLOONEY

CHRIS
O'DONNELL

BATMAN & ROBIN

UMA
THURMAN

ALICIA
SILVERSTONE

3615 BATMAN

DAEWOO
Automobile

9 JUILLET

MGM

NRJ

Résultats concours

Quiz Manga Collection

Du 1er au 30e prix : 1 manga 3x3 Eye-
M. Mauriaut de Thiers, Cyprien de Gouesse, M. Sali Kiran de Sevres, M. Bouin de Nuret, Charles Gilles de Vouy, M. Rouche de Longpon le Cebe, M. Serrechal de Malicorne sur Sarthe, M. Mongolin de Sassy sur Montmorency, M. Le Foulmen de Lorient, M. Graz de Pons, M. Pont de Brest, M. Kard Mustafa de Quimper, M. De Oliveira de Toulouse, M. Desilles Lafarge de Lagnieu, M. Glaze de Clermont Ferrand, Sivanandi Sombhop de Bonneville, M. Ozzog Ozen de Paris, M. Bordez de Voilly, M. Nguc Kich Le Thy de Poissy, M. Bouchenouf de Grenoble, M. Des sodes de Rochelle, M. Flamaly Idonnaudau de Vernon, M. Melon de Saint Nazaire, M. Hinaux de Tremblay en France, M. Lebeau de Condé sur Vesgre, M. Cocom de Argagon, M. Peut de Bressomaure, M. Rupons de Ermeuz, M. Raynet de Quinquevres, M. Homer de Maison Laffitte.

Quiz Mindscape paru dans Player One et Trex en Stock

Gagnants Minitel :
1er et 2e prix : 1 PlayStation + 1 jeu Panzer 1 + 1 jeu Panzer 2 + 1 jeu War Hammer + 1 jeu Supersonic Racers + 1 revolver. Azong Julien de Perpignan, Colombani Stéphane de Saint Laurent du Var.
3e prix : 1 jeu Panzer 1 + 1 jeu Panzer 2 + 1 jeu War Hammer + 1 jeu Supersonic Racers + 1 revolver. Jacquin Stéphane de Chatenay-Malabry.
De 4e au 8e prix : 1 jeu Panzer 2 + 1 jeu Supersonic Racers + 1 revolver. Kim Jin Sin de Courbevoie, Schumer Nathan de Freckheim, Pollet Alexandre de Mons-en-Baroeul, Fournil de Alence, Neschout Jonathan de Lyon.
Les résultats complets sont sur le 36 15 Player One (3615 : 2,23 F la minute).

Histoire de virus
PARASITE EVE

Et un nouveau jeu Square sur PlayStation, un ! Mais cette fois, on le doit à Square USA. L'équipe de Parasite Eve, composée à 30 % de Japonais et à 70 % d'Américains, nous a concocté un jeu grandiose, tiré d'un best-seller nippon qui s'est vendu à plus d'un million et demi d'exemplaires.

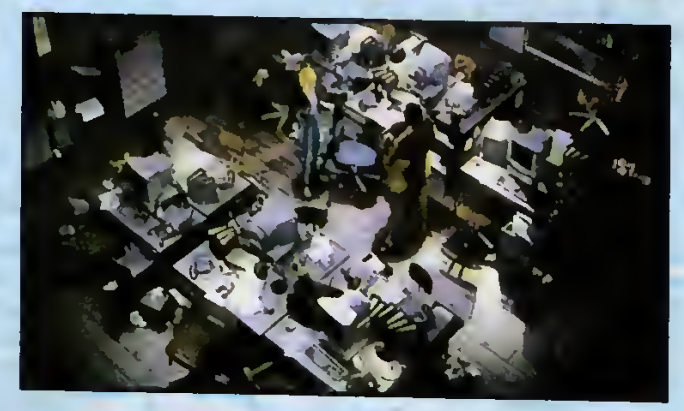
Ce best-seller, Hironobu Sakaguchi, producteur de FFVII, l'a lu et en est tombé amoureux. Il a ainsi décidé d'en faire un jeu vidéo (les gens de la Toho, au début de l'année, ont également décidé d'en faire un film. Comme quoi, il doit être terrible ce bouquin). La trame est la suivante : vous incarnez Aya Brea, une femme-flic, qui se rend à l'opéra la veille de Noel, en 1997. Tout se passe bien jusqu'au moment où homme prend feu (!), et la foule, affolée, quitte la salle. La seule personne à rester est une femme, sur scène, qui prétend s'appeler Eve... S'ensuit une histoire de virus qui s'attaque aux êtres humains et vous, au milieu, essayez de mener votre petite enquête pour y voir plus clair.

Parasite Eve est un jeu à gros budget que Square bichonne avec un soin considérable. Soixante-dix personnes travaillent sur le projet et les décors, à la FF VII, promettent d'être vraiment somptueux. Les cinématiques seront nombreuses (il y en aura plus que dans FF VII), et les effets spéciaux ont été confiés au studio qui s'est occupé, au cinéma, de ceux de *True Lies* et *Apollo 13*. Bref, Square ne fait pas les choses à moitié et le résultat risque d'être impressionnant. Comme d'habitude...

Éditeur :
Square USA
Sortie Japon :
N. C.

Scène en nocture sur un pont suspendu... Superbe décor.

Aya Brea en pleine action ! Appréciez les jeux de lumière...



Player One infos

Segagotchi

Voici la nouvelle du mois : la fusion entre Sega et Bandai n'aura finalement pas lieu ! En effet, Bandai s'est redressée depuis le succès phénoménal de son Tamagotchi. Elle pense donc maintenant que se délaire du hérisson mal en point lui retirerait une aiguille du pied...

Voici donc ce qui explique le fonctionnement du « Segagotchi », qui a été le nouveau jouet de Bandai pendant six mois.

Comment Bandai a fait « marcher » son Segagotchi :
- Nourriture : Bandai a nourri Segagotchi d'espoir, mais ne lui a jamais rien donné de consistant.
- Jeux : Bandai s'est joué de Segagotchi jusqu'à ce qu'il devienne beat.
- Piqûre : Bandai a anesthésié Segagotchi pour qu'il ne se rende compte de rien.
- Demande : quand Segagotchi lui demandait quelque chose, Bandai le rassurait.
- Discipline : quand Segagotchi en demandait trop, Bandai le grondait.
- Lumière : Bandai a aveuglé Segagotchi, puis a éteint la lumière quand il dormait sur ses deux oreilles, pour partir avant qu'il ne se réveille.
- Toilette : Bandai a laissé Segagotchi dans sa m...

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

3617 GAME OVER

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Formula 1
- Superstar Soccer PRO
- Vandal Hearts
- Dark Forces
- Pandemonium
- V-Rally
- Total NBA 97
- Speedster
- Monster Trucks
- Micromachines V3
- Tekken 2
- Rayman 2
- Tobal 2
- Etc...

Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux. Le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.
© 1997 ACTIVISION

Stop info

Génération PlayStation et tournée Sony Music

Dès le 5 juillet, vous pourrez trouver en kiosque Génération PlayStation, un hors-série de Player One. Il s'agit d'un magazine 100 % PlayStation abordant non seulement les jeux de l'été et de la rentrée, mais aussi la mode, la musique... qui participent à l'univers PlayStation. Et en exclusivité, Génération PlayStation vous offre LES lunettes PlayStation Attention, c'est une série limitée... Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel. Chez tous les marchands de journaux.
Génération PlayStation sera également partenaire de la tournée d'été Sony Music : une tournée dans les discothèques de la Côte (atlantique et méditerranéenne), organisée en collaboration avec Kellogg's pour retrouver tous les artistes de Sony Music, et en particulier, Rafer & The Out-Out Club avec son titre Lola Lola.
Kellogg's y présentera également ses nouvelles céréales Crocky que vous pourrez découvrir si vous restez jusqu'au petit matin !
Pour connaître les dates, les villes et les noms et adresses des discothèques participant à l'opération :
36.15 Player One (36.15 : 2,23 F la minute).

oincé dans
n jeu ?
ayer One, à l'aide !
LE NOUVEAU
3615 PLAYER ONE
'apez *Q
23F/mn

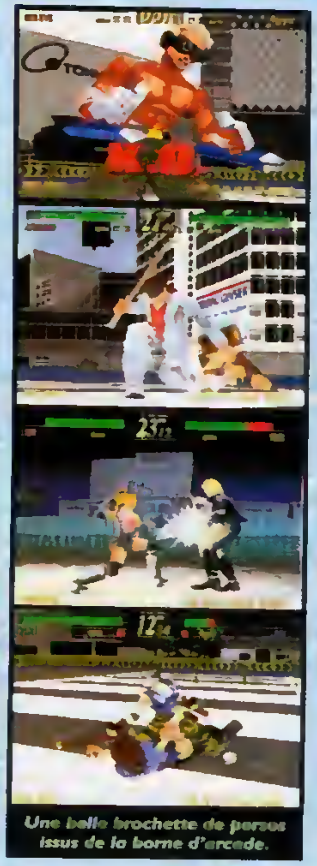
SCREEN SHOW

Où nous revenons sur deux des jeux de combat les plus attendus cet été.

LAST BRONX

Machine : **Saturn**
Genre : **combat**
Éditeur : **Sega**
Sortie Japon : **cet été**

L'arrivée de Last Bronx se précise. Nous avons même pu jouer à la version Saturn ! Certes, le jeu n'était pas terminé mais pour se donner une idée de la qualité de l'adaptation en cours, il n'y a pas mieux. Le résultat est sans surprise. Tous les persos de la borne répondent présents — même Red Eye, le boss — et la jouabilité est bonne, même si l'on sent qu'elle peut être encore améliorée. Il n'y a guère que graphiquement que le jeu déçoit un peu, puisqu'il n'est pas en haute résolution (comme VF 2). Espérons que ce « détail » sera modifié pour la version finale, surtout que le jeu est prévu pour tenir sur deux CD.

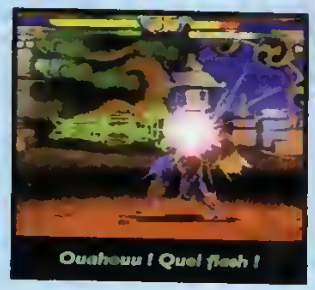


Une belle brochette de persos issus de la borne d'arcade.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Machine : **PlayStation**
Genre : **surexploité**
Éditeur : **Capcom/Ariko**
Sortie Japon : **18 juillet**

SF EX n'en finit plus de nous étonner. On savait que le jeu comportait un grand nombre de personnages, mais ceux que nous allions vous présenter sont vraiment trés, trés bizarres. Le premier, Cycloïd Béta, est une sorte de mannequin bleu transparent qui possède les coups à commandes (Hadoken, Shoryuken, etc.) de tous les persos du jeu (!). À l'inverse, Cycloïd Gamma, un perso représenté en fil de fer, a à sa disposition tous les coups à concentration. Deux figures curieuses qui sont, bien évidemment, des personnages cachés. Ils ne devraient toutefois pas être trop difficiles à découvrir...



Ouahouu ! Quel flash !

Cycloïd, le mannequin bleu, est l'un des persos cachés.

Difficile de se battre contre « l'homme fil de fer »...

Super Football Champ

Voici un jeu de foot qui devrait faire parler de lui. Les graphismes sont laids, l'écran radar exagérément grand, et une seule vue est disponible. Mais comme le soft n'est pas terminé, espérons que Taito rectifiera le tir. Pour l'instant, ISS Pro peut dormir tranquille, tout comme les autres titres sur PlayStation.
Éditeur : Mindscape
Sortie France : octobre

Gagne en moins de 5 minutes

Appelle le
08 36 69 47 57*
et gagne
Superstar Soccer PRO

Appelle le
08 36 69 77 87*
et gagne
V-Rally

100 JEUX + 1 Nintendo 64 à gagner

Appelle le
08 36 69 57 67*
et gagne
Soulblade

Appelle le
08 36 69 43 53*
et gagne une
Nintendo 64

gle du jeu déposé chez Maître Caillot - *coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn
nboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 35000 francs - Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droi
ces et de rectification aux données personnelles vous concernant.. Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.
tendo est une marque déposée [ESTAL interactive RCS 40022786400011] - Tirage au sort le 31 Août 1997.

l'arcade dépasse les bornes !

Ce mois-ci, la rubrique Arcade est assez particulière puisque nous vous y présentons deux bornes « hors normes » complètement délirantes, qui connaissent un certain succès chez nos amis japonais. À l'heure où nous écrivons ces lignes, les sorties françaises sont quasi inexistantes, mais il n'est pas impossible que cette fin juin voit apparaître, dans certaines salles, le Top Skater et le Virtua Striker 2 de Sega. Alors ouvrez l'œil...

On les a essayées pour vous

MAGICAL DROP 3

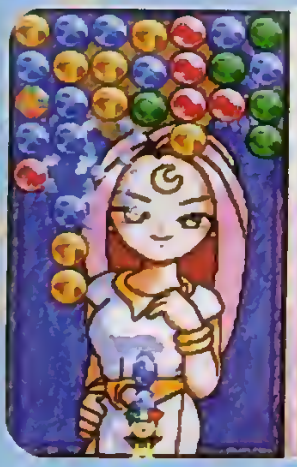
Data East

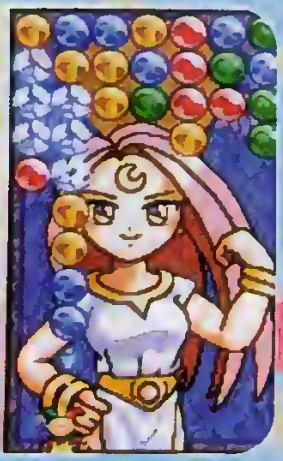
85%

Data East a bien du mal à redorer son blason depuis ses déboires avec Capcom. Spécialisé dans les jeux du type Bubble Bobble (Joe & Mac 3 ou Tumblepop), l'éditeur japonais s'est depuis ultra-concentré dans une série sur Neo Geo : Magical Drop, dont voici le troisième du nom. Ce Magical Drop 3 est un Tetris-like, et, cette fois, c'est un mur de bulles de couleurs différentes qui descend inéxorablement vers vous. Le but est de faire disparaître ces bulles en les assemblant par groupe d'au moins trois de la même couleur, groupe qui doit également comprendre une ligne verticale de trois bulles, au minimum.

Pour cela, vous disposez d'une grande perche qui vous permet de cueillir autant de bulles de la même couleur que vous voulez, pour ensuite les envoyer dans le mur où elles se disposent verticalement. Vous devez donc réassembler ce mur de bulles de façon à créer des combinaisons, et à en éliminer le plus possible en un coup.

De plus, si vous êtes rapide, vous pouvez enchaîner un autre coup tant que les bulles du coup précédent n'ont pas disparu. Pour finir, quatre modes sont proposés : le jeu à Deux, le mode Survival où vous devez tenir le plus longtemps possible, le jeu Seul contre l'ordinateur (où vous affrontez 16 personnages différents), et le mode Journey où vous devez survivre pendant 70 secondes dans chaque tableau. Au final, Magical Drop 3 offre une excellente alternative aux fans de Puzzle Bubble.



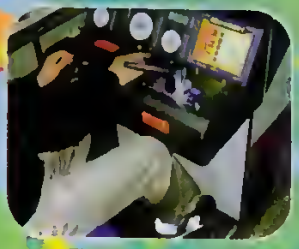


Points Forts :
Un Puzzle Game qui innove
Le jen à deux très fun
Un challenge savamment dosé

Nouvelles du Japon

Densha De Go

Taito



On connaissait les simulations sportives, de course ou encore celles où il est question de faire décoller et atterrir un hélicoptère ou un avion, mais on n'avait encore jamais entendu parler de simulation de... train (!). Densha De Go comble ce vide en vous proposant de jouer les cheminots sur les lignes de chemin de fer traversant Tokyo ou Osaka. Ce sont des parcours réels que certains « salary men » connaissent bien... Les commandes sont fidèles à celles d'un vrai train — regardez les photos —, et le but consiste à rallier les différentes gares du parcours

dans un temps imparti, en conduisant correctement, c'est-à-dire en maîtrisant l'accélération, le freinage... Un trip « tchou-tchou » rigolo qui fait penser à un vieux rêve de gosse (à l'époque, je me voyais plutôt dans la voiture de Starsky et Hutch, mais bon). À quand une simulation de métro, Pont de Sèvres/Mairie de Montreuil, pour que nous autres, petits parisiens, puissions éprouver les mêmes sensations ?

Tokimeki Memorial

Konami

Au cas où vous ne le sauriez pas — et vous pouvez fort bien ne pas être au courant — la série des Tokimeki Memorial connaît un succès très important au Japon ; tout un tas de produits dérivés en a d'ailleurs été tiré (CD de musique, cahiers, stylos à l'effigie des héroïnes...). Dans le genre amourettes virtuelles, voici sans doute la série phare. Dans le jeu, en effet, vous incarnez un jeune lycéen qui se balade en ville et doit essayer de trouver des filles sympa. Des « DCM » (dialogues à choix multiples) apparaissent sur l'écran lorsqu'il est nécessaire que vous parliez, et, selon la justesse de vos choix, vous réussirez (ou pas) à séduire vos rencontres. Le principe est classique mais ce qui l'est moins, ce sont les moyens mis en œuvre sur la borne d'arcade. Ainsi, un capteur, sur lequel vous posez la paume de votre main, mesure les battements de votre cœur et analyse votre humeur lorsque vous vous trouvez dans telle ou telle situation (!?). Si vous êtes stressé, les réponses que vous donnerez refléteront votre état d'excitation. Vous me direz qu'il faut en vouloir pour être stressé devant une borne de Tokimeki Memorial, mais bon, il faut bien que ce capteur serve à quelque chose... Mieux encore : le joueur nippon tenace verra, à certains moments clés du jeu, ses efforts récompensés par une photo imprimée lui présentant son héroïne préférée. Une borne d'arcade originale, certes, mais un tantinet « otakisante ».

Graphiquement, le jeu ne semble pas avoir changé énormément, et il faudra attendre qu'il sorte en France pour savoir si la jouabilité a subi, elle, quelques modifications. Un petit jeu sympa auquel les fans du premier épisode s'essaieront avec plaisir, même s'il ne devrait sans doute pas révolutionner le genre.

Une rubrique réalisée par Chris et Wonder

Side by Side 2 - Evoluzione

Taito

Reprenant exactement le principe de Side by Side premier du nom, cette version 2 vous propose de conduire une dizaine de voitures japonaises différentes (Toyota, Nissan, Honda...). Ces dernières se distinguent par des caractéristiques techniques propres (traction avant ou arrière, quatre roues motrices, vitesse de pointe, etc.). Quatre courses sont disponibles, qui correspondent, comme dans Side by Side 1, à différents niveaux de difficulté et à différentes saisons (un cinquième circuit existe mais il faut un code pour le découvrir).

ILS SONT FOUS CES JAPONAIS...

Les concours de jeux vidéo au Japon ont un impact et une ampleur qui n'ont rien à voir avec ce que l'on peut voir en France. Cela n'étonnera personne... Pour exemple, voici une photo mettant en scène les vainqueurs d'un tournoi de Street Fighter EX. Pour rire, sachez que le championnat comptait, à la

base, 230 garçons et... 18 filles (c'est toujours ça). Le plus jeune participant avait 8 ans et le plus vieux 33 ; la moyenne étant de 19 ans. Les personnages les plus utilisés ont été Gouki, Hokuto, Ryu et Ken (même les japs ne décrochent pas). Les moins sélectionnés Blair, Kaili, Daral et Pullum.

Complétez votre collection !

67 septembre 96
Dossier Plate-forme 3D
Tests Formula One Time Commando Gungriffon Athlete Kings Casper, Maui Mallard The Web NBA Action...
OTW Pilotwings 64, Virtua Fighter Kids Bomberman, Tobal n° 1 Strikers 1945...
Plans et Astuces Resident Evil
Cadeau Carte Dragon Ball Chromium

68 octobre 96
Dossier Exclusif Formula One Reportage Arcade Japon.
Tests · Tekken 2, Burning Road, WipEout 2097 Die Hard Trilogy, VF Kids, Supersonic Racers, Myst Final Doom...
OTW Dark Savior, SF Zero 2, Lufia II, Over Blood...
Plans et Astuces . Blazing Dragons (1re partie)
Cadeau : Stickers Manga

69 novembre 96
Dossier · Dragon Ball Z 2 le film
Tests Crash Bandicoot Tomb Raider Star Gladiator KOF 96...
OTW : Wave Race 64 Smash Court Tennis, Senna Kart Duel Fatal Fury Real Boot...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (2e partie) Time Commando (1re partie)
Cadeau... 1 règle Crash bandicoot, les Foot Cards 97, les Stickers WipeOut 2097

70 décembre 96
Dossiers Doom like, Pandemonium.
Tests NBA Jam Extreme DD 2, Command & Conquer SF Alpha 2, ISS de Luxe, Fifa 97...
OTW : Vandal Hearts, Riglord Saga 2, Lunar Arc the Lad II, Samurai Spirits III, Langrisser III...
Plans et Astuces, Time Commando (2e partie)
Cadeaux : 1 tatouage NBA Jam Extreme, des basketball Cards

71 janvier 97
Dossier Tobal n°1
Tests . Donkey Kong Country 3, Samurai Shodown IV NBA Live 97 Command & Conquer Tilt !, Hyper Tennis
OTW · Rage Racer Cruis'n USA Super Puzzle Fighter II X, Ruroh ni Kanshin
Plans et Astuces Tomb Raider
Cadeaux 1 stylo ISS Deluxe

72 février 97
Dossier . Aventure
Tests Cool Boarders NBA in the Zone 2, Ten Pin Alley Twis-ted Metal 2
OTW ! Battle Arena Toshinden 3 J League Perfect Striker, Mario Kart 64 Soul Edge Fighters Megamix, Bastard, Mortal Kombat Trilogy, Rock-man 8
Plans et Astuces . Tomb Raider

73 mars 97
Tests Die Hard Arcade, The Lost Vikings 2 Player Manager NHL Face Off 97
OTW : Final Fantasy VII, Shadows of the Empire Turok, Shining the Holyark, Terra Phantastica, Killer Instinct Gold Raystorm
Plans et Astuces Tomb Raider
Ultra Player One : Tobal n° 1 (tous les coups pour gagner), DKC 3

74 avril 97
Tests Micro Machines V3 LBA, Porsche Challenge Dark Forces Total NBA 97 Adidas Power Soccer International 97 Hexen...
OTW · Macross VF-X, Sangoku Musou, Elevator Action Returns, Kowloon's Gate Choro Q2
Ultra Player One Dark Savior (1re partie)
Cadeau Stick'n Play Star Wars

75 mai 97
Dossier Baston Soul Blade Bushido Blade, Real Bout Fatal Fury Special
Tests · Saturn Bomberman, Vandal Hearts, Jonah Lomu Rugby Super Puzzle Fighter II.
OTW : Human Grand-Prix, Blastdozer Doom 64 Dracula X, Rally Cross, Fifa 94 Doraemon, VGoal 97
Ultra Player One LBA (1re partie), Dark Savior Les Chevaliers de Baphomet
Cadeau Stick'n Play Scory

76 juin 97
Tests ISS Pro Fighters Megamix, Lucky Luke Overblood Pinball Graffiti...
OTW . Tobal 2, Starfox 64, Alundra Seikon no Joka Leynos 2 Fighters Impact
Ultra Player One LBA (2e partie), Vandal Hearts, La Cité des Enfants Perdus
Cadeau : Stick'n Play Resident Evil

Hors-série n°5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo
Dossiers · Spécial Japon
Tests Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby Jumping Flash...
La K7 vidéo extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Hors-série n°6
Player d'Or
décembre 96/janvier 97
un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine : consoles et PC, les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure, stratégie, simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM la remise des Player d'or

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de Player One suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).**
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
24 25 26 27 28 29 30 32			
33 36 37 38 39 40 41	35 F (28 F + 7 F)		
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52	37 F (30 F + 7 F)		
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65			
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76	39 F (32 F + 7 F)		
Hors-série n°5	51 F (35 F + 16 F)		
Hors-série n°6	55 F (39 F + 16 F)		

Attention ! Les numéros 1 à 23, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.

Nom : **Prénom :**
Adresse :
Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*dès parents pour les mineurs

Commandez aussi sur le 3615 Player One

* sauf Hors-série 3615 2,23 F/mn

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Games Boy

Le Bossu de Notre Dame 70

Super Nintendo

Tetris Attack 66

Nintendo 64

ISS 64 36

PlayStation

V-Rally 42
Wing Commander IV 50
Rally Cross 54
All Star Soccer 56
Explosive Racing 58
Rage Racer 61
Hard Boiled 62
Syndicate Wars 64
Namco Museum Vol. 4 68
Bedlam! 68
VR Baseball 97 68
Nanotek Warrior 69
Machine Hunter 70
Tenka 70

Saturn

Shining the Holy Ark 46
The King of Fighters '95 60

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

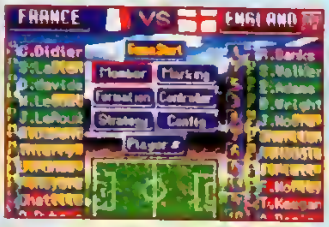
Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

ISS 64

Depuis l'ère de la 16 bits, International Superstar Soccer s'est imposé comme la simulation de foot référence. Et ce n'est pas son arrivée sur N64 qui va changer la donne, car ISS 64 atteint des sommets auxquels je n'osais même pas rêver.

La première chose que vous devez savoir, c'est qu'ISS 64 n'est autre que le J. League Perfect Striker japonais que nous vous avons présenté dans la rubrique Over the World du n° 72 de Player One. Les premières bonnes impressions que nous avions ressenties se trouvent confirmées aujourd'hui par la version française. On ne change pas la recette d'un succès ! Aussi ne soyez pas étonné de ne constater aucune innovation notable... au niveau des menus. En revanche, concernant le jeu à proprement parler, ISS 64 est dans la lignée du volet « Pro » sur PlayStation, à savoir qu'il est intégralement réalisé en 3D polygonale. Mais avant de m'étendre sur le sujet, un fait caractéristique de la N64 mérite d'être souligné. À quelques exceptions près (Wave Race, Mario 64 et deux ou trois autres titres), la grande majorité des jeux garnissant la ludothèque de la N64 se révèle désespérément floue. Soyons honnête, ISS est lui aussi atteint de ce syndrome, mais cela est franchement moins flagrant.

Lorsqu'on branche ISS 64 pour la première fois, comment résister à la tentation de plonger directement dans l'ambiance d'une rencontre ? Dès que le coup d'envoi est donné, on



LES MENUS D'AVANT-MATCH

Ils sont toujours aussi complets. Et la possibilité de sauvegarder des réglages précis permet en plus d'accélérer sensiblement cette procédure.

L'Allemagne vient d'arracher la victoire dans les arrêts de jeu. Les attaquants se rassemblent et saluent leur kop.

DE NOUVELLES ANIMES

Dans ce volet 64 bits, on note l'apparition de nouvelles animations qui augmentent le réalisme du jeu. Ainsi, on peut protéger le ballon afin de bénéficier d'une touche ou d'une sortie de but, effectuer des feintes de tir ou de corps...

Les avis d'ISSmaniaques

CHON : « Une fois de plus, c'est le coup de foudre et une grande claque dans les gencives ! Les quelques petits défauts présents dans l'excellent ISS Pro, comme l'absence de scénarios et de mode Training, ou l'impossibilité de renommer les joueurs ont disparu. De plus, la jouabilité qui demandait un petit temps de réadaptation est ici très intuitive. Les habitués d'ISS retrouveront rapidement leurs marques. Graphiquement, cette impression de flou me gêne un peu. Mais globalement c'est tout bon : ISS 64 est très classe, et s'impose logiquement comme la référence en la matière sur 64 bits. »

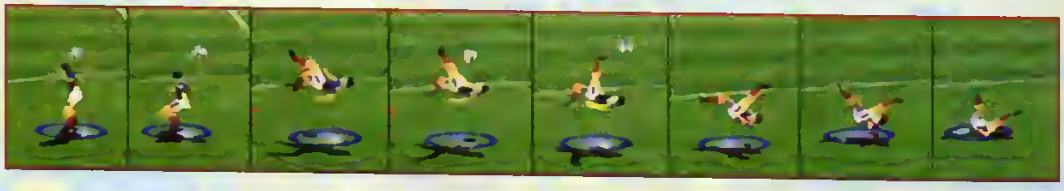
EL DIDOU : « ISS reste, à ce jour, mon premier amour en matière de jeu de foot sur console. Et cette version 64 bits renforce encore la passion : c'est un véritable régal à voir et à jouer. Les habitués s'y retrouveront, et les petits nouveaux capteront rapidement les finesses du jeu tant le soft est intuitif. Bref ISS 64 et Didou filent toujours le parfait amour. Et un Didou-but, un ! »

Aile de pigeon

Passement de jambes

Plongeon

Retourné acrobatique



DES GESTES TECHNIQUES TRÈS RÉALISTES

Ces quatre décompositions de mouvements techniques illustrent parfaitement l'excellente qualité de l'animation. Bien sûr, c'était déjà le cas dans les versions 16 bits d'ISS, mais cette fois le sprite a cédé sa place à la 3D polygonale. Et pour atteindre un tel degré de réalisme, les développeurs ont dû faire appel à la désormais traditionnelle technique de la Motion Capture, qui a vu le jour en même temps que les 32 bits. Grande réussite !

L'Allemagne vient de bénéficier d'un coup franc. Observez comme les attaquants plongent vers le but au moment de la frappe.

est frappé par la qualité graphique des joueurs : ceux-ci ont fait l'objet d'une modélisation 3D à base de Motion Capture. Il est vrai que ce procédé était déjà couramment utilisé sur les consoles 32 bits, mais ici, force est de reconnaître que la palette de mouvements des joueurs est d'une richesse sans précédent (à part peut-être dans ISS Pro). La façon dont ils sont animés est vraiment époustouflante : par exemple, lorsqu'un joueur « prend un virage », il s'incline afin de compenser la baisse de son centre de gravité ; à noter également les attitudes des joueurs sanctionnés par un carton... Bref, le jeu fourmille de détails qui donnent de la vie à l'action.

Enfin, les visages des joueurs composant les sélections nationales sont fidèles à la réalité, contrairement à ce qu'indique leur nom (problème de droits...). Ainsi le gardien français ressemble furieusement à Lama, on reconnaît également Blanc, Loko, Thuram, Ba... à leur poste respectif — il en va de même avec les autres équipes. Cependant, il semble que les textures auraient pu être plus fines ;

Corner ! En appuyant sur le bouton « Dash », les partenaires tentent de se débarrasser du marquage de la défense adverse...

Le défenseur protégeant le ballon jusqu'à son gardien illustre bien le souci du détail apporté à l'animation.

À LA QUEUE LEU LEU

Après chaque but, le buteur ou le gardien expriment respectivement leur joie ou leur désarroi. En regardant ces trois images, on est obligé de reconnaître qu'il n'y a rien de plus grotesque qu'un joueur de foot heureux. Remarquez, je dis ça, mais c'est pareil avec les jeux vidéo. Il suffit de voir Elwood lorsqu'il vient de marquer un but...

mais là, c'est vraiment histoire de reprocher quelque chose.

LE MYTHE SE PERPÉTUE

Voilà pour les caractéristiques visuelles. En ce qui concerne l'aspect tactique, il est toujours aussi démentiel grâce à son réalisme ultime. À l'instar d'ISS Pro, on note l'apparition d'une touche permettant d'effectuer des unes-deux afin de créer des espaces ; de faire une passe en profondeur vers un partenaire qui s'engage sur une aile ou dans l'axe. On avait déjà entrevu cet aspect dans les volets 16 bits, mais ici, il est vraiment poussé à son paroxysme. On peut également réaliser des feintes de tir ou de corps — ces dernières permettant d'éviter de contrôler la balle et de perdre quelques précieux dixièmes de seconde. Ajoutons également que, contrairement à certaines simulations 3D où les joueurs non concernés par l'action restent figés, ici ça bouge en permanence. Au moment de tirer un corner, les attaquants essayeront de se débarrasser du marquage ad- verse ; de même sur les coups francs rentrants, les joueurs plongeront vers le but. Mais attention, ISS 64 n'offre pas d'assistance au jeu. Toutes les actions, tous les gestes techniques se déclenchent manuellement. Écrit comme ça, cette apparente complexité peut effrayer les néophytes, si tant est qu'il y en ait beaucoup. Et pourtant son interface instinctive peut être domptée en cinq minutes. Enfin, le contrôle des trajectoires semble plus précis avec la croix

Les coups de pied arrêtés s'effectuent à l'aide d'une flèche de direction qui permet également de doser la puissance de la frappe.

Gascoigne, venant de bénéficier d'un penalty, défie Lama du regard. Avouez que la ressemblance est frappante.

PASSE EN PROFONDEUR

UNE-DEUX

directionnelle qu'avec la manette analogique. Bref, si l'on excepte le challenge du mode Training qui a disparu, les menus sont aussi complets qu'ISS Deluxe. On retrouve de nouveaux scénarios, historiques pour la plupart, issus de l'Euro 96. Précisons également que les phases de penalties sont originales : le gardien contrôle une fenêtre large dans son but, le tireur une fenêtre plus petite ; l'idée pour que le goal bloque le ballon consiste à faire coïncider les deux fenêtres au moment du tir. Côté tireur, chercher la lucarne s'avère quasiment imparable, mais il y a un risque de rater la cible car la fenêtre du joueur peut alors déborder du cadre. Quoi qu'il en soit, cela crée une véritable pression.

Il ne fait aucun doute qu'ISS 64 place la barre de la qualité et du réalisme très haut, au point que la concurrence future devra présenter de solides arguments....

Wolfen,
conquis.

À l'instar d'ISS Deluxe, le niveau du gardien de but peut être paramétré.

ISS 64

97%

développeur	KONAMI
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	DEMENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Le mythe ISS se perpétue ! Le réalisme est encore accru, et l'animation plus riche que par le passé. La rédaction est conquise !

GRAPHISME — 92%
C'est excellent à tel point que l'on reconnaît le visage de tous les joueurs.

ANIMATION — 97%
L'animation est d'une richesse sans précédent dans les annales des simulations de foot.

SON — 85%
Moyen du fait du support cartouche, mais globalement « ça le fait ».

JOUABILITE — 90%
Rien à redire, si ce n'est que cela me semble plus jouable avec la croix directionnelle.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Revendeurs Contactez Nous.
Tel : 01 48 06 30 99
Fax : 01 48 06 20 59

MANGA DISTRIBUTION

MANGA DISTRIBUTION
LE SPÉCIALISTE DE LA JAPANIMATION
PLUS DE 100 000 K7 VIDÉO EN STOCK
PLUS DE 250 K7 VIDÉO DIFFÉRENTES
DU JAMAIS VU !!
VENEZ NOUS VOIR
AU 13 BLD VOLTAIRE 75 011 PARIS

Les Mangas interdits aux moins de 18 ans
Photocopie d'identité Obligatoire

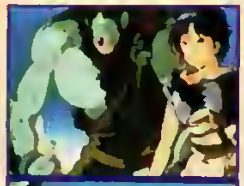
ge des Ténèbres Vol 1 à 4	V.F	99 F
le et Diable New	V.F	99 F
itials Sévices New	V.F	99 F
s et Châtiments New	V.F	99 F
rk Side Blue	V.F.S	99 F
cteur Feel Good	V.F	89 F
igon Pink Vol 1 à 3	V.F	89 F
lave & Soumise	V.F	89 F
itasmes Charnels	V.F	89 F
na Yojo Vol 1 à 2	V.F	99 F
rd Stock New	V.F	99 F
S1ē Galaxie	V.F	89 F
demoiselle Meteo Vol 1 à 4	V.F	89 F
gical Twilight Vol 1 à 3	V.F	99 F
sion Extrême Vol 1	V.F	99 F
sion Extrême Vol 2 New	V.F	99 F
s Visioonary Vol 2	V.F	89 F
enki Clinic	V.F	99 F
ssée du Plaisir	V.F	89 F
ade Parade	V.F	99 F
sessions Diaboliques	V.F	99 F
ipée du Vice	V.F	99 F
lor Guerrières Vol 1 à 2	V.F	99 F
ect X	V.F	89 F
Fighter New	V.F	99 F
n Angel Vol 1 à 5	V.F	89 F
nless Night	V.F	89 F
n Angel Vol 1 à 2	V.F	99 F
n Angel Vol 3 à 4 New	V.F	99 F
n Dolls Vol 1 à 2	V.F	99 F
tsukidoji 3 Vol 1 à 4	V.F	99 F
onary	V.F	99 F

Aix en Provence : 21,rue des Tanneurs	Tel : 04 42 26 77 80
Ajaccio : Calerie Napoleon 19 cour	Tel : 04 95 21 19 05
Albi : 13,rue de l'Hotel	Tel : 05 63 38 44 45
Angers : 18, rue Lenepveu	Tel : 02 41 87 93 31
Angers : 57, rue Baudiere	Tel : 02 41 25 34 27
Annecy : rue de la Prefecture	Tel : 04 50 51 58 70
Aubenas : 36, rue Nationale	Tel : 04 75 35 32 66
Aulnay Sous Bois : 12, route de Bondy	Tel : 01 48 52 05 99
Aulnay Sous Bois : C. Commercial Parinor	Tel : 01 48 67 88 72
Avignon : 8 bis rue de l'Olivier	Tel : 04 90 86 34 84
Bois d'Arcy : 43 Av Paul Vaillant Couturier	Tel : 01 30 45 48 32
Bordeaux : 56, rue du Loup	Tel : 05 56 51 73 78
Bordeaux : 41,bis Cours de l'Ysère	Tel : 05 56 92 29 29
Caen : 11, rue Saint Laurent	Tel : 02 31 86 29 16
CagneSur Mer : 7, Bld Kennedy	Tel : 04 93 22 55 21
Cherbourg : Galerie Jean Bart	Tel : 02 33 94 28 66
Choisy le Roi: 8, avenue Anatole France	Tel : 01 48 52 05 99
Claye Souilly : C. Commercial Carffour	Tel : 01 60 26 08 70
Clermont Ferrand : 51, Bld Trudaine	Tel : 04 73 91 58 67
Clermont Ferrand : 8 , place Renoux	Tel : 04 73 92 08 19
Dijon : 16, rue Devosge	Tel : 03 80 58 95 94
Dijon : 44, rue Jeanin	Tel : 03 80 65 82 99
Drancy : 3, av Jean Jaures	Tel : 01 48 95 09 69
Evry : C. Commercial Evry 2	Tel : 01 64 97 81 74
Grenoble : 112 Grande Place	Tel : 04 76 09 26 68
Grenoble : 11 bis Cours Berriat	Tel : 04 76 43 27 93
La Rochelle : 20, rue du Palais	Tel : 05 48 41 73 73
La Rochelle : 8 bis rue de l'Olivier	Tel : 05 46 41 29 01
La Seyne sur Mer : 9, rue Aimable Lagane	Tel : 04 94 94 85 49
Le Mans : 53, rue Nationale	Tel : 02 43 23 96 81
Les Loges en Josas : ZI Batiment SAPS	Tel : 01 39 56 08 38
Lille : 49, rue de la Monnaie	Tel : 03 20 74 97 66
Limoges : 21, rue des Tanneries	Tel : 05 55 32 37 32
Lons le Saunier : 33, rue St Desire	Tel : 03 84 24 41 59
Lyon : 52, rue de l'Université	Tel : 04 72 71 99 63
Lyon : 1, rue Lanterne	Tel : 04 78 29 93 59
Lyon : 20, rue des Lanterne	Tel : 04 78 30 49 69
Lyon : 6, rue Octavio Mey	Tel : 04 78 29 00 71
Macon : 19, rue Gabriel Jeanton	Tel : 03 85 39 09 52
Marseille : 49, rue de Paradis	Tel : 04 91 33 33 44
Marseille : 25 Bld Salvator	Tel : 04 91 55 61 58
Marseille : 3, rue Estelle	Tel : 04 91 55 67 73
Melun : 9, avenue Tiers	Tel : 01 64 39 46 99
Metz : 1, avenue Ney Galerie	Tel : 03 87 74 95 58
Montlucon : 9, rue des Remouleurs	Tel : 04 70 05 94 82
Montpellier : 1, rue Saint Come	Tel : 04 67 52 97 05
Moulin : 48,50 route des Coutelliers	Tel : 04 70 34 09 95
Mulhouse : 15, rue Paille	Tel : 03 89 66 51 55
Nancy : 48, rue Henri Poincarre	Tel : 03 83 37 82 72
Nantes : 12, rue Jean Jacques Rousseau	Tel : 02 40 69 26 99
Nantes : 13, rue du Chateau	Tel : 02 97 42 49 56
Nice : 2, rue Saint Siagre	Tel : 04 93 80 63 32
Nice : 24, rue Delilla	Tel : 04 93 80 34 29
Nice : 2, rue Mascoinat	Tel : 04 93 80 51 04
Nimea : 11, rue des Chapellers	Tel : 04 66 67 84 67
Orange : 7, rue Victor Hugo	Tel : 04 90 34 32 38
Paris 5 : 24 , rue de Monge	Tel : 01 48 18 13 90
Paris 5 : 7, rue Dante	Tel : 01 43 25 54 76
Paris 11 : 13 Bld Voltaire	Tel : 01 48 06 26 53
Paris 11 : 123 Bld Voltaire	Tel : 01 44 93 51 31
Paris 11 : 37, rue de Latte	Tel : 01 43 14 04 49
Paris 11 : 17, rue Trousseau	Tel : 01 48 05 06 08
Paris 13 : 86, rue de Baudricourt	Tel : 01 44 24 92 91
Paris 14 : 16 bis, rue d'Odessa	Tel : 01 43 20 71 73
Paris 17 : 94, avenue de Clichy	Tel : 01 42 63 41 08
Pau : 15, rue Mathieu Lalanne	Tel : 05 59 27 16 89
Perpignan : 2 Bld Felix Mercader	Tel : 04 68 54 28 36
Perpignan : 35, rue Marechal Foch	Tel : 04 68 34 05 11
Poitier : 3, rue du Chaudron d'Or	Tel : 05 49 37 00 80
Reima : 68, rue d'Erlon	Tel : 03 26 88 42 38
Reims : 9, rue Salin	Tel : 03 26 77 91 10
Rennes : 3, rue Saint Melaine	Tel : 02 99 38 69 02
Rennes : 10, rue Bradrairie	Tel : 02 99 78 28 93
Roubaix : 110, rue de Lannoy	Tel : 02 20 73 49 43
Rouen : 13, rue des Augustin	Tel : 02 35 89 02 78
Rouen : 160, rue Eau de Robec	Tel : 02 35 15 47 46
Rumilly : 11 place Croisollet	Tel : 04 50 01 18 33
Sallanches : 23, rue du Dr Bertholet	Tel : 04 50 91 20 87
Saint Etienne : 22, rue du 11 Novembre	Tel : 04 77 47 27 69
Saint Etienne : 13, rue de la Republique	Tel : 04 77 38 43 45
Saint Victoret : C. Commercial Geant Cas	Tel : 04 42 75 24 24
Strasbourg : 41, quai des Bateliers	Tel : 03 88 35 53 09
Strasbourg : 85, rue des Jesuites	Tel : 03 88 79 10 90
Thionville : 2, avenue Clemenceau	Tel : 03 82 53 72 90
Toulouse : 7, rue Romiguieres	Tel : 04 61 21 64 44
Tours : 17, rue Nationale	Tel : 02 47 20 21 37
Troyes : 15, rue du General De Gaulle	Tel : 03 25 73 63 78
Troye : 5, rue Aristide Briand	Tel : 03 25 73 51 86
Vieux Mans : 6, rue Saint Honoré	Tel : 02 43 28 06 23
Wattelos : C. Commercial Leclerc	Tel : 03 20 80 27 64

Manga Distribution

Le plus Grand Choix Video Manga en France

Albator 84 le Film	V.F	129 F
Albator 84 Vol 1 à 2	V.F	119 F
Arion Cine Manga	V.F	119 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Art Of Figthing	V.F	99 F
Babel Vol 1 à 2	V.F	89 F
Baoh le Visiteur	V.F	99 F
Be Bop Hi-School	V.F	89 F
Black Jack Vol 1	V.F	109 F
Black Jack Vol 1 à 4	V.F.S	99 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Bubble Crisis Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Burn Up	V.F	89 F
Chasseurs de Vampires	V.F	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 5	V.F	109 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F.S	119 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	89 F
Crying Freeman Vol 1 à 4	V.F	89 F
Dancougar	V.F	89 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 12	V.F	79 F
Dominion Vol 1 à 2	V.P	99 F
Eight Man Vol 1 à 2	V.F	89 F
El Hazard Vol 1 à 3	V.F	99 F
El Hazard Vol 4	V.F	119 F
Ellcia	V.F	99 F
Fire Emblem	V.F.S	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Grey Cine Manga	V.F	119 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Hakkenden Vol 1	V.F	119 F
Humming Bird	V.F	89 F
Iria Vol 1 à 3	V.F	89 F
Kamui	V.F	99 F
Ken le Survivant	V.F	89 F
Ken Episode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
Les Cités D'or Vol 1 à 2	V.F	99 F
Les Cités D'or Vol 3 à 10	V.F	119 F
Les Heros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
La Legende de Lemnear	V.F.S	99 F
Macross Robotech	V.F	89 F
Macross 2 Vol 1 à 2	V.F	89 F
Macross 2 Vol 3	V.F	109 F
Maps Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Max et Compagnie O.A.V	V.F	99 F
Megalopolis Vol 1 à 4	V.F	99 F
Mermaid Scar	V.F	99 F
Moldiver Vol 1 à 3	V.F	89 F
Moonlight la Pierre de Lune	V.F	99 F
Nicky Larson épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Nom de Code Love City	V.F.S	99 F
Nuku- Nuku Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Orange Road Vol 1 à 3	V.F	99 F
Plastic Little	V.F	89 F
Ran la Legende Verte Vol 1 à 3	V.F	89 F
Ranma 1/2 le Film	V.F	99 F
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Ranma 1/2 O.A.V Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Réincarnation Vol 1	V.F	99 F
Réincarnation Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Robotech Vol 1 à 4	V.F	119 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Samourai Shodown	V.F	99 F
Slayer New	V.F.S	109 F
Slow Step Vol 1 à 3	V.F.S	99 F
Spider-Man Vol 1 à 2	V.F	89 F
Sukoden	V.F	109 F
Tattoo Master Vol 1	V.F	89 F
Tenchi Muyo Vol 1 à 3	V.F	99 F
The Cocpit	V.F	99 F
The Hard	V.F	99 F
Yoko Leda	V.F	99 F
Yoma des Ténèbres	V.F.S	109 F
You're Under Arrest Vol 1 à 2	V.F	99 F
Yugen Kaisha Vol 1 à 3	V.F	89 F
Wat Poe	V.F.S	89 F



CYCLE CINEMANGA

KAZE CINEMANGA

BON DE COMMANDE

OU POUR NE PAS ABIMER VOTRE MAGAZINE RECOPIEZ MOI, SUR PAPIER LIBRE A
ENVOYER À MANGA'DISTRIBUTION 13 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL 01 47 00 99
SI VOUS AVEZ DÉJÀ PASSER UNE COMMANDE , VOUS BENEFICIEZ D'UNE REMISE DE 1
QUE VOUS POUVEZ APPLIQUER IL VOUS SUFFIT D'INDIQUER VOTRE CODE CLIEN

Nom _____
Prenom _____
Adresse _____
_____
Code Postal _____
Ville _____
Tel _____
Frais de Port Colissimo 48 F (25 F)
Frais de Port Chronopost 24 H (40 F)
Reglement Chèque, C.B, Mandat
N. C.B _____
Expire à Fin _____ / _____

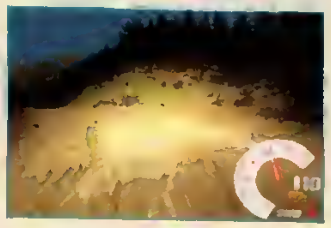
Titre du Film	Pri
REMISE 15 %	
Frais de port Belgique, Suisse, Dom Tom 70 F	
Total à Payer+Port	

Commande dans la limite du stock disponible toutes marques citées sont des marques déposées par le propriétaires respectifs Photos non contractuelles Manga Distribution SA 8C Paris 8 [illegible]

V-RALLY

Longtemps après la Saturn, la PlayStation se met à l'heure du rallye. Très attendu par les fans de simulations automobiles, V-Rally fait une arrivée tonitruante malgré les quelques réserves émises par certains, dans un premier temps...

Il y a plus d'un an et demi, c'était en janvier 96, Sega commercialisait Sega Rally. L'excellente qualité de ce produit tuait dans l'œuf toute velléité de concurrence sur le support Saturn. Il faut dire que Sega avait profité de sa grande expérience de la course automobile, acquise par le biais de ses bornes d'arcade, pour prendre deux longueurs d'avance sur la plupart des autres éditeurs. Mais cet écart s'est amenuisé petit à petit pour être, finalement, totalement comblé aujourd'hui. La preuve, fournie par Infogrames : V-Rally est la première simulation de rallye à être commercialisée sur PlayStation — avec Rally Cross — au même titre que Sega Rally l'avait été (et l'est toujours) sur Saturn. Il paraît donc inévitable d'effectuer un parallèle entre ces deux hits, même s'ils ne « tirent » pas dans la même catégorie. Infogrames nous avait promis monts et merveilles, on n'aura finalement droit qu'à une merveille... V-Rally devait être une simulation de rallye censée reléguer Sega Rally au rang de simple antiquité : en définitive, ce ne sera pas le cas. Le petit dernier développe de solides arguments pour prendre un léger ascendant sur son rival, mais certainement pas au point



CONDUITE DE NUIT

V-Rally propose quelques spéciales nocturnes où le pilotage est un peu plus délicat que de jour — l'éclairage des phares ayant une portée limitée. Dans ces conditions, la vue interne semble plus pratique.

Les rallyes sur neige rappellent par moment les courses du Trophée Andros : même décor, même glissades...

PILOTAGE EXTRÊME

À l'exception du Time Trial, tous les autres modes de jeu proposent des courses à plusieurs, départ arrêté. Ces courses rappellent plus du stock-car que du rallye, avec des envolées spectaculaires et parfois même franchement exagérées.

LES CAISSES, SOUS TOUS LES ANGLES

Citroën Saxo Kitcar

Renault Maxi Mégane

Ford Escort WRC

Seat Ibiza EV 2

Mitsubishi Lancer EV 4

Skoda Felicia Kitcar

Nissan Almera Kitcar

Subaru Impreza WRC

Peugeot 106 Maxi

Peugeot 306 Maxi

Ce panneau de signalisation doit-il être pris comme une provocation ? Les Alpes par temps de neige, c'est chaud !

de l'enterrer définitivement. Premier point, V-Rally propose 42 circuits contre 4 pour Sega Rally, soit dix fois plus. Ce n'est pas rien, mais à la décharge de S. R., ces 4 circuits ont été mûrement pensés. La moindre bosse a été placée de façon judicieuse, les enchaînements de virages exigent une maîtrise parfaite des trajectoires... et force est de reconnaître que V-Rally n'est pas aussi pointu. Mais le nombre de circuits plaide quand même en sa faveur avec notamment des épreuves spéciales inspirées de véritables rallyes (Monte-Carlo, Corse, Rac Rally...), dans des décors somptueux. Ajoutons que ces circuits (pas forcément en boucle) reposent sur trois critères : le révêtement de la piste, la météo et l'heure. Les deux premiers sont les plus importants car la tenue de route sera différente selon qu'il sagit d'une piste d'asphalte, de graviers... ajustée, bien entendu, en fonction des intempéries (pluie, neige, etc.). Enfin, l'heure influera sur l'éclairage du décor qui sera totalement inexistant de nuit, où vous ne pourrez compter que sur vos phares.

Les circuits du mode Expert sont vraiment très sinueux et offrent de sérieuses montées d'adrénaline !

V-Rally, c'est aussi 11 véhicules tandis que S. R. n'en totalise que 3. Ces 11 voitures sont des reproductions fidèles de modèles de différentes grandes marques. Peugeot, Renault, Citroën, Ford, ainsi qu'une grosse délégation nippone, sont ainsi représentés. Il est à noter que ces voitures sont réparties en 3 catégories, et font toutes l'objet d'un pilotage différent. Les modèles exigeant la conduite traditionnelle ne sont pas funs à piloter. Ainsi, dotée de pneus « glus », la voiture colle à la route et n'offre pratiquement aucune possibilité de dérapage. Remarquez, voici un argument pouvant séduire les traditionnalistes en matière de simulations de conduite. Une autre catégorie, réunissant notamment les modèles japonais, est composée de véritables savonnettes qui, lorsqu'elles sont domptées, se révèlent toutefois nettement plus performantes et agréables à conduire. La troisième classe est représentée par des voitures au pilotage et aux performances intermédaires, néanmoins idéales pour les courses aux tracés sinueux.

Vous pourrez encore modifier la tenue de route en agissant sur la longueur des rapports de vitesse et en réglant la direction. Il ne manque que le choix des pneus, mais les circuits n'étant pas « multi-revêtement », vous bénéficiez d'office de gommes appropriées. Avec une telle panoplie de véhicules, V-Rally marque encore un point.

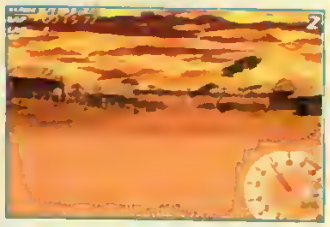
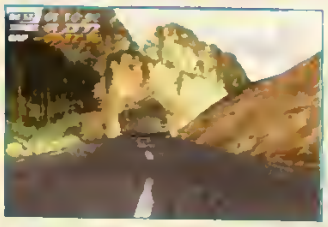
L'aspect, à mes yeux, le plus important est relatif à la conduite. Dans Sega Rally, négocier les courbes en de longs dérapages contrôlés,

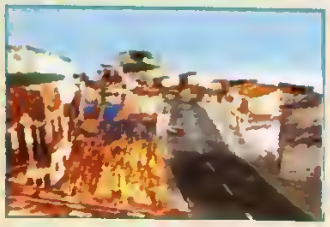
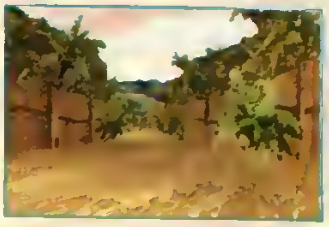
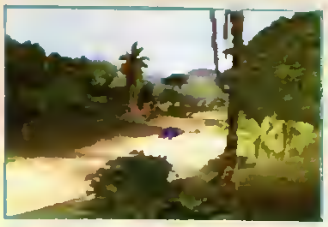
Les avis de simples piétons

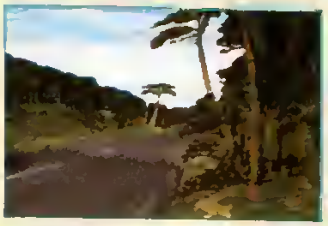
MILOUSE : « Après trois heures de jeu, je n'ai pas encore mon bolide en main ! Peut-être que j'espérais trop retrouver les sensations fabuleuses de Sega Rally ? Eh bien, V-Rally est très différent. Ici, il faut plus de patience, mais à voir la mine réjouie de Wolfen, ça vaut le coup ! Petit coup de gueule en passant : durant des mois, Infogrames a fourni les magazines en images qui n'étaient pas tirées du jeu, et qui laissaient entrevoir des graphismes encore meilleurs. »

CHON : « Si l'on considère le nombre de circuits et la beauté des décors, alors oui, V-Rally est vraiment le meilleur. Toutefois, je ne peux m'empêcher d'avoir quelques regrets : d'abord la conduite, pas vraiment typée rallye. Sur ce point Sega Rally reste inégalé. Ensuite les adversaires sont toujours aussi stupides. Enfin, les crashs sont impressionnants mais rarement réalistes. Parfois une motte de terre suffit à vous retourner, là où un gros talus vous fait à peine décoller. Au final, c'est très beau, très riche, mais pas encore ultime à mon goût. »

LE TOUR DU MONDE EN 42 ÉTAPES



Voici un cas de collision superbement gérée. La Citroën Saxo heurte de plein fouet la Skoda...

... qui va finir sa course dans le talus, après un dérapage réaliste illustré par les traces de pneus au sol.

V-RALLY

En Time Trial, vous disposez du fantôme de votre meilleur temps du jour, avec la différence de chrono quasiment gérée en temps réel.

V-Rally est l'un des rares jeux permettant de jouer à deux en écran splitté. Mais le mode Link pour jouer à quatre ne sera pas présent.

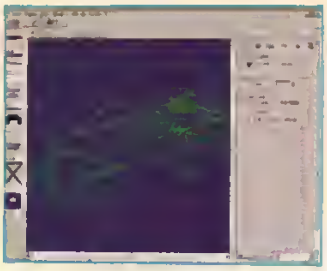
redresser les travers à l'amorce des lignes droites est un vrai régal. V-Rally, lui, offre incontestablement des sensations moins extrêmes mais plus réalistes. Cela dit S. R. reprend l'avantage avec un freinage plus souvent sollicité. À l'inverse, chez son concurrent, de nombreux circuits sont dotés de virages pouvant se négocier en levant légèrement le pied de l'accélérateur, quand ce n'est pas totalement. Mais lorsqu'on atteint la douzaine de circuits « Expert » avec des virages en épingles et des chicanes de fou, ça ne rigole plus du tout. Il faut alors s'arracher les tripes pour conserver le contrôle du bolide en jouant sans arrêt avec les freins et l'accélérateur. Quoi qu'il en soit, au niveau des sensations, Sega Rally a un léger avantage par son aspect extrême.

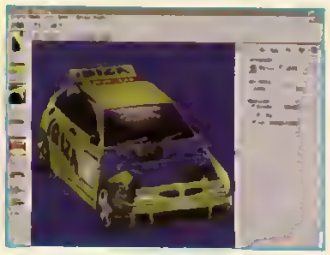
V.-R. PLUS RICHE QUE S. R.

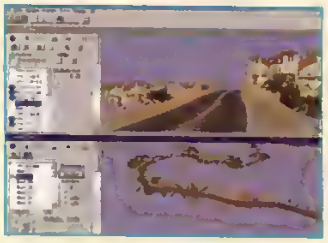
En fait, si l'on tire le bilan, on se rend compte que les possesseurs de Sega Rally n'ont pas à jalouser les futurs possesseurs de V-Rally, même si ce dernier s'avère au final beaucoup plus riche dans bien des domaines et dispose, de surcroit, de l'attrait de la nouveauté.

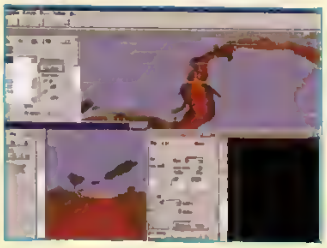
Bref, bien que l'éditeur de circuits tant vanté (pour créer ses propres circuits) soit finalement absent, V-Rally est une véritable chef-d'œuvre vidéoludique, constituant désormais une référence en matière de simulation automobile.

Wolfen









MAKING OF

Ces quelques images vous permettent de découvrir les différentes étapes de la conception d'un jeu 3D.

développeur	INFOGRAMES
éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. RALLYE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	VARIABLE
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

96%

PLAYER FUN 95%

en résumé

V-Rally est la simu. de rallye qui manquait à la PlayStation. À l'instar de Sega Rally, elle s'impose d'entrée comme la référence !

GRAPHISME 95%
C'est irréprochable, mis à part quelques sprites — histoire de dire quelque chose...

ANIMATION 90%
C'est rapide et fluide — un peu moins lorsque l'écran est splitté.

SON 98%
Sur fond de rock'n roll, le ronflement des moteurs et les bruits ambiants sont excellents.

JOUABILITE 85%
La prise en main est très (trop ?) longue, mais après quel régal.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

SHINING THE HOLY ARK

Un peu délaissé ces derniers temps, le RPG reprend ses droits sur Saturn. En remettant au goût du jour un vieux concept, Shining the Holy Ark se présente comme l'un des événements de l'été.

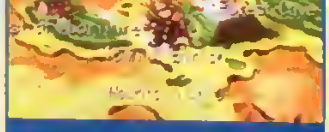
Il y a bien longtemps, fin 1992, au temps où régnaient en maîtres les 16 bits, Sega commercialisait un certain Shining in the Darkness sur Megadrive. Cet excellent jeu de rôle reposait sur le système de déplacement « case par case », qu'avait inauguré le hit micro Dungeon Master. Shining in the Darkness préfigurait déjà ce qui allait devenir, par la suite, le RPG tactique avec la saga Shining Force. Enfin, au début de la Saturn, Sega commercialisait un RPG banal intitulé Shining Wisdom, qui n'avait rien à voir avec le sujet qui nous préoccupe (c'était même à la limite de l'arnaque...). Aujourd'hui, Sega (encore) fait un retour aux sources en sortant Shining the Holy Ark, un soft dans la lignée du tout premier volet 16 bits, mais puissance 32 bits.

L'interface s'inspire de celle de la saga Shining Force. Un petit truc au passage : ce monstre rapporte des tonnes d'expérience.

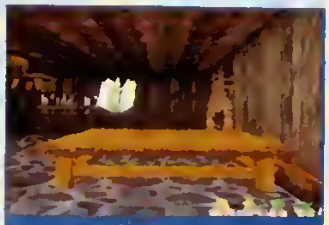
UN ZOOM DE QUALITÉ

À l'instar du premier épisode, Shining the Holy Ark repose également sur le système de déplacement case par case. Toutefois, 32 bits oblige, l'animation de ces mouvements est à base de 3D. L'action se déroule en vue subjective, à savoir par les yeux du héros qui mène une petite troupe à l'effectif variable. Lorsque survient le premier combat, on constate que l'interface n'a pas changé d'un iota. On retrouve alors les mêmes menus d'icônes très explicites qui caractérisaient la saga de Shining. Le ou les monstres vous faisant face sont de simples sprites (fort réussis au demeurant), qui font l'objet de plusieurs animations en fonction de leurs attaques. Ces animations mettent le zoom à forte contribution. Et qui dit zoom, dit en principe gros pixels. C'est effectivement le cas de Shining the Holy Ark, mais cela reste très modéré. Cela tient au fait que les sprites sont assez gros à la base, et qu'on à surtout affaire à du

Les persos disposent d'une caractéristique « attaques critiques ». Cela se traduit par des effets visuels saisissants.



La carte du monde est représentée en 3D, rappelant le principe du mode 7 de la Super Nintendo.



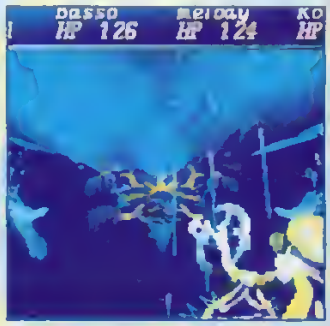
Pour récupérer ce livre volant, vous devrez utiliser de l'eau bénite...

zoom arrière réduisant les sprites, et non l'inverse. C'est-à-dire que vos adversaires apparaissent petits pour atteindre leur taille réelle, ou très légèrement supérieure, lorsqu'ils viennent au contact. Vos alliés bénéficient eux aussi de nombreuses animations reposant sur le même principe : il n'y a que le héros que l'on ne voit jamais car ses attaques s'effectuent toujours en vue subjective.

Vous passez le plus clair de votre temps à explorer des donjons labyrinthiques, de plus en plus complexes au fil du jeu. L'aspect réflexion est néanmoins présent, mais si vous suivez attentivement les dialogues entre les divers protagonistes, vous ne devriez pas rencontrer de gros problèmes. Ajoutons que durant votre aventure, vous ferez souvent appel à l'option Search permettant

MAGIE, MAGIE...

Visuellement insignifiante pendant un quart du jeu, la magie prend sa véritable dimension à partir du vingtième niveau. Et tandis que les sorts affectent à ce moment-là plusieurs adversaires, constituer un groupe de magiciens peut alors se révéler utile lors des attaques en masse des ennemis.

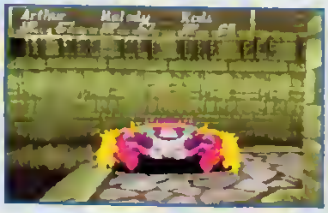


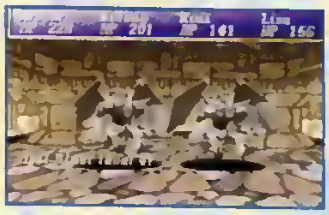
L'avis de Reyda

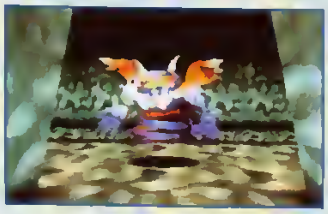
« Comme je l'avais déjà écrit dans l'Over the World (PO n° 73), Holyark est un jeu facile à manipuler, plein de bonnes idées, avec des personnages assez agréables, à défaut d'être originaux. Il possède néanmoins un défaut : certains combats sont longs et chiants, et il n'est pas possible d'accélérer la cadence, même contre des monstres qu'on latte en deux tours. Cela ne serait pas très gênant s'il ne fallait pas faire sans cesse des allers-retours entre les différents villages, vu qu'on ne peut se "téléporter" d'une ville à l'autre. Sinon, malgré son principe un peu gavant à la longue (dédale, combat, boss... en boucle), c'est un bon jeu qui séduira les possesseurs de Satum peu gâtés en ce moment. Ajoutons qu'on aurait aimé une version en français ! »

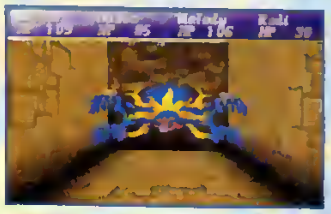
Les tavernes sont sources de très nombreuses informations. Tâchez de ne par rater les dialogues clés.

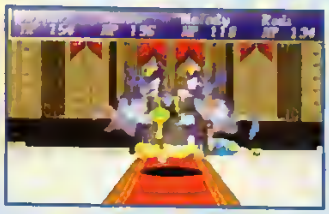
BOSS ET MONSTRES EN VRAC

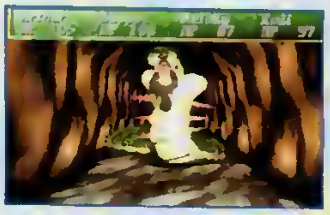




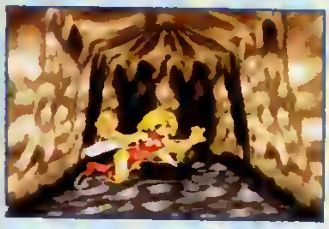


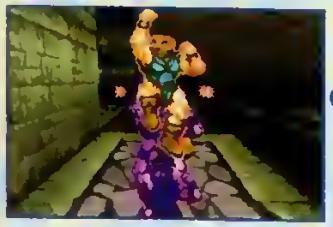


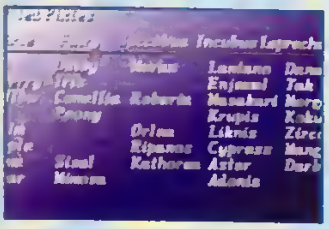




SHINING THE HOLY ARK







LES FARFADETS

Les farfadets (50 au total) sont de petites créatures ayant élu domicile dans divers recoins (derrière un tableau, une pierre tombale, un âtre, etc.), qui se joindront à vous. Ils pourront dès lors effectuer une première attaque bonus (sans riposte) en début de combat.

Certains boss, à l'image de cette vipère, vous sont présentés lors d'une courte séquence cinématique précédant le combat.

Bien utilisés, les petits farfadets qui vous accompagnent peuvent effectuer une attaque surprise affectant tous les ennemis.

de fouiller les alentours. Outre des objets souvent précieux, vous découvrirez de petits farfadets qui intégreront votre groupe. Ils constituent une force de frappe non négligeable lorsqu'ils portent une attaque surprise sur les ennemis, avant l'engagement du combat. Il en existe cinq sortes ; chacune d'entre elles agressant les monstres différemment, selon la direction d'où ils surgissent (les succubes attaquent les monstres arrivant de la gauche ; les incubes, ceux provenant de droite, etc.). Ce sont en tout cinquante farfadets, parfois cachés dans des endroits vraiment inattendus, que vous pourrez réunir. Et plus ils sont nombreux, plus leur force de frappe augmente.

Par son aspect recherche vraiment poussé et ses nombreux combats, Shining the Holy Ark est doté d'une excellente durée de vie. Bref, tout est ici réuni pour que ce RPG s'attire les faveurs des nombreux amateurs du genre et, pourquoi pas, convaincre les plus réticents.

Wolfen

développeur	SONIC SOFTWARE
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	INTERESSANTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

En résumé

Développant un aspect recherche et des arguments visuels convaincants, Shining the Holy Ark est le RPG Saturn à ne pas rater.

GRAPHISME 90%
Des graphismes à base de bitmaps irréprochables. Décors répétitifs.

ANIMATION 90%
Les animations des combats (gérées par le zoom) sont variées et ne pixellisent pas trop.

SON 85%
Effets sonores moyens. Bonne musique d'ambiance.

JOUABILITÉ 89%
Bien qu'efficace l'interface a pris un petit coup de vieux.

100 95 92% 85 80 75 70 65 60 55 50

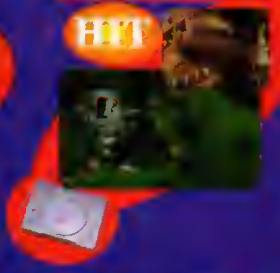
10 H ⟷ 19 H NON STOP
du Lundi au Samedi

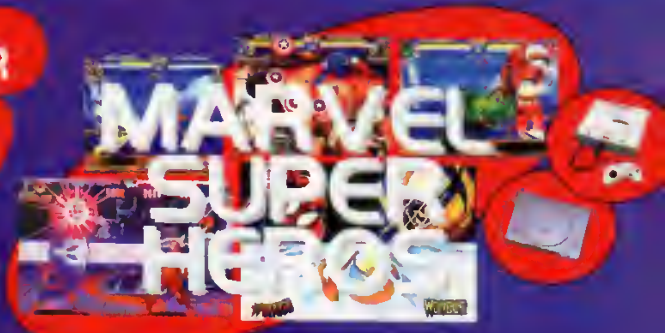
7 Rue Gay Lussac
75005 Paris

EPROM

✆ 01 46 34 24 16

SAGA FRONTIER





LIVRAISON
CHRONOPOST 24 H

EPROM sera FERMÉ
du 03/08 au 24/08

THUNDER FORCE 5 - SAMURAI SHODOWN RPG - WILLY WOMBAT - DAEISENYAKU - LAST BRONX - SALAMANDER DELUXE PACK - SONIC JAM - WAKU WAKU 7 - LUNAR THE SILVER STAR STORY - MARVEL SUPERHEROES - BIO HASARD DASH - ROCKMAN 4 LIMITED - *et plus . . .*

GUNDAM BATTLE MASTER - SAGA FRONTIER - FRONT MISSION ALTERNATIVE - TIME CRISIS PLUS GUN FINAL FANTASY TACTICS - PUZZLE ARENA TOSHIDEN - FORMATION SOCCER 97 - ZERO DIVIDE 2 - ARMORED CORE - RECIPROHEAT 5000 - STREET FIGHTER EX + - THE KING OF FIGHTERS 96 - *et plus . . .*

WING COMMANDER IV

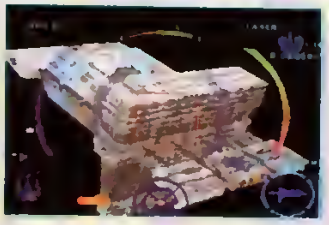
Très attendu par les nombreux fans de la série, le quatrième volet de Wing Commander, une simulation de vol doublée d'un film interactif, est sur le point d'investir votre PlayStation.

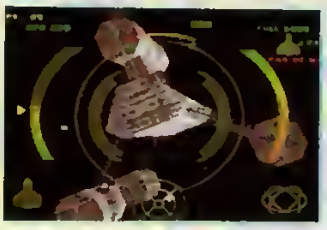
Ce quatrième épisode de la saga de Wing Commander est la suite logique du troisième volet. Après la guerre ayant opposé la Confédération et la race féline des Kilrathis, le colonel Blair a raccroché l'uniforme pour se consacrer à l'élevage sur une lointaine colonie. Une rencontre pas vraiment fortuite avec un vétéran, dans un bar sordide, va l'inciter à reprendre du service. Cette fois, l'ennemi n'est pas bien défini, à vrai dire ce sera à vous de le choisir (mais je reviendrai sur ce point ultérieurement). Au cours de cette longue séquence d'intro, le pilote ayant pris part à la campagne de WC III retrouve avec plaisir de vieux compagnons d'armes, tels que les pilotes Maniac et Vagabond ou encore les officiers supérieurs Olsen et Tolwyn. Mais que le bleu issu de l'école de pilotage ne désespère pas, il ne sera pas dépaysé longtemps et apprendra vite à cerner la person-

Lorsqu'un gros bâtiment se pointe aux alentours, l'animation devient un peu saccadée. Dommage...

SUPERPRODUCTION HOLLYWOODIENNE

Ce film interactif a bénéficié d'un gros budget. Le producteur Chris Roberts a ainsi fait appel à de nombreux figurants et créé de véritables décors.





nalité et le caractère de chacun des protagonistes.
Sachant que vous ne refuseriez pas son offre, Maniac a fait affréter à votre attention un chasseur censé vous mener à votre nouvelle affectation : le « porte-avions » Lexington. À peine avez-vous décollé que votre équipier vous propose un duel fictif afin de savoir ce que vous valez, côté pilotage. Quelle que soit votre réponse, votre vol sera quand même perturbé par une attaque de pirates qui constituera votre première mission. Pour ma part, j'avoue avoir un peu perdu la main, et ce malgré une configuration optionnelle du paddle identique à celle de Wing Commander III.

LE CÉSAR DU MEILLEUR FILM INTERACTIF

Maintenant que le film a commencé depuis quelques minutes, force est d'admettre que celui-ci est encore plus réussi que l'épisode précédent, qui faisait pourtant office de référence au niveau de la qualité de la vidéo. On retrouve ce même souci de qualité mais avec, cette fois, un budget nettement supérieur, autorisant des moyens humains et matériels plus conséquents, que les cachets de Mark Hammil et Malcom Mc Dowell avaient interdit dans WC III... Le nombre important de figurants permet désormais de tourner des plans larges ou d'effectuer des travellings sur la foule, et non plus d'avoir recours au stratagème du plan rapproché sur trois blaireaux censés représenter un public en liesse (l'intro de WC III).
L'autre innovation résultant de cette hausse du budget concerne les décors. À présent, les acteurs évoluent dans de véritables décors tandis qu'auparavant, les comédiens tournaient les scènes sur un fond bleu avant d'être détourés et intégrés à un décor en images de synthèse pas toujours des plus réussies. Ajoutons que les musiques symphoniques rhytmant ces différentes scènes, composées spécialement pour le film, sont vraiment grandioses. Enfin, côté scénario, le film a été bien pensé et son doublage en version française facilite nettement la compréhension des petites subtilités.

Les réponses que vous donnez à certaines questions influent directement sur la suite des événements.

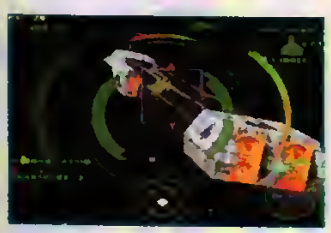
Les phases d'atterrissage et de décollage peuvent s'effectuer manuellement ou automatiquement.

LA DISTRIBUTION

Tenant déjà les premiers rôles dans WC III, Mark Hammil et Malcom Mc Dowell retrouvent leur place respective.

BLEUSAILLE, CHOISIS TON CAMP !

Wing Commander, c'est aussi et surtout un jeu axé simulation de vol ou shoot them up 3D. En fait, c'est la sélection du niveau de difficulté qui en fera plus un simulateur qu'un shoot 3D, et vice versa. La réalisation de la phase ludique est bien fichue, toutefois elle n'est pas du niveau d'un Darklight Conflict qui offrait en plus de superbes jeux de lumières. Les objectifs des missions sont plus variés et changent un peu de la castagne permanente du WC III. Certaines missions consisteront à défendre un détachement de marines qui devra prendre le contrôle d'une base, à récupérer des capsules de survie, à faire des photos de recon-



EMBOUTEILLAGE DANS L'ESPACE

Voici une sélection de quelques-uns des objecifs principaux qui vous sont assignés au cours des missions. Ces cibles sont variées, allant du croiseur interstellaire surarmé à l'inoffensif cargo, en passant par la station orbitale, etc. Il va de soit que ces mastodontes spatiaux sont défendus par des objectifs secondaires, incarnés par l'imposante armada de chasseurs ennemis.

LES CHASSEURS

Les chasseurs à votre disposition possèdent tous des caractéristiques spécifiques qui se traduisent par un pilotage et des fonctions différentes.

Si la 3D est très bien gérée, on regrette que les graphismes de fond et des tirs ne soient pas d'une meilleure qualité.

La sélection du vaisseau ainsi que son armement peuvent influer sur le bon déroulement de la mission.

La cafétaria est un lieu de contact où vous apprendrez à connaître les autres protagonistes.

naissance, ou encore à voler des prototypes de chasseurs à l'ennemi... Après quelques missions aux finalités parfois discutables, le capitaine Olsen rejoindra les rangs ennemis en compagnie de Maniac. Au cours de la poursuite qu'on vous ordonnera de mener, vous serez amené à faire un choix cornélien qui marque le premier nœud de ce film interactif. Vous rallierez-vous aux traîtres ou resterez-vous loyal à la Confédération ? Le fait d'avoir participé (ou non) à la campagne contre les Kilrathis ne devrait pas vous faire hésiter une seconde. À partir de cet instant, les missions seront différentes en fonction de votre décision de trahir ou pas.

Bref, Wing Commander IV est à la hauteur de nos espérances même si, maintenant que l'on a vu Darklight Conflict, il faudra penser à améliorer l'aspect visuel du cinquième volet... s'il y en a un. Il ne fait aucun doute que les fondus de la saga y trouveront leur compte, quant aux autres, je leur recommande vivement de se pencher sur ce cas.

Wolfen,
alias WC.

développeur	ORIGIN
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	FILM INTERACTIF SIMU DE VOL
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	SELON DIFFICULTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Grâce à des moyens sans précédent, Wing Commander IV bénéficie d'une réalisation digne des productions hollywoodiennes !

GRAPHISME 90%
La 3D est très bien gérée. Le film interactif est doté d'une excellente définition.

ANIMATION 85%
On note quelques saccades dans les combats à grande échelle.

SON 96%
Les effets spéciaux et les musiques excellentes sont dotés du son Dolby Surround.

JOUABILITÉ 90%
Interface complexe mais complète, avec de nombreux « raccourcis paddle ».

92%

100 85 80 75 70 65 60 55 50

STOCK GAMES

METTEZ UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION !!! - FR/US/JAP : 250 Frs- -REPARATION 300 Frs-

PLAYSTATION OCCAZ

PLAYSTATION + 1 JEU	990 F
ACTUA SOCCER	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	149 F
AGILE WARRIOR	149 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A TV EVOLUTION	249 F
ALONE IN THE DARK	149 F
ASSAULT RIGS	149 F
BUST A MOVE 2	199 F
BURNING ROAD	199 F
CRITICOM	149 F
CYBERSLED	149 F
CYBERSPEED	99 F
CRASH BANDICOOT	199 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	199 F
COMMAND AND CONQUER	149 F
DEFCON 5	149 F
DESCENT	149 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	149 F
DIE HARD TRILOGY	249 F
DOOM	149 F
EXTREME PINBALL	199 F
EXTREME GAMES	199 F
FADE TO BLACK	149 F
FIFA SOCCER 96	99 F
FIFA SOCCER 97	249 F
FIRE STORM	149 F
GALAXIAN 3	199 F
GALAXY FIGHT	149 F
GEX	199 F
GOAL STORM	149 F
GUNSHIP	199 F
HEBEREKE POPOITTO	199 F
HI OCTANE	99 F
IMPACT RACING	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KRAZY IVAN	99 F
LEMMINGS 3D	149 F
LONE SOLDIER	149 F
MAGIC CARPET	149 F
MICKEY WILD ADVENTURE	199 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NBA IN THE ZONE	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	149 F
NOVA STORM	99 F
NEED FOR SPEED	149 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
OLYMPIC GAMES	199 F
OLYMPIC SOCCER	199 F
PANDEMONIUM	199 F
PANZER GENERAL	199 F
PARODIUS	199 F
PGA TOUR GOLF 96	199 F
PHILOSOMA	199 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PRO PINBALL	199 F
RAIDEN PROJECT	149 F
RAYMAN	199 F
RESIDENT EVIL	199 F
RESURRECTION 2	149 F
FORMULA ONE	249 F
RIDGE RACER	199 F
RIDGE RACER REVOLUTION	199 F
ROAD RASH	199 F
RETUEN FIRE	199 F
SAREM'S GAMES	249 F
SHELL SHOCK	99 F
SHOCKWAVE ASSAULT	149 F
SLAM 'N JAM 96	149 F
SPACE HULK	199 F
STAR GLADIATOR	199 F
STARBLADE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	199 F
STRIKER 96	149 F
STREET RACER	249 F
THE D	149 F
TOSHINDEN	99 F
TOSHINDEN 2	199 F
TEKKEN 2	249 F
TEKKEN	99 F
THEME PARK	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	199 F
TOMB RAIDER	199 F
TRACK AND FIELD	199 F
TRUE PINBALL	199 F
TUNNEL B1	199 F
TWISTED METAL	149 F
VIEW POINT	199 F
WIPE OUT 2097	249 F
WING COMMANDER 3	149 F
WIPE OUT	149 F
WORLD CUP GOLF	249 F
WORMS	149 F
WRESTLEMANIA	149 F
X-COM ENEMY UNKNOWN	199 F
ZERO DIVIDE	149 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console SONY Playstation + CD DEMO + 1 Joypad + 50 F de bon d'achat* : 990 F

SATURN OCCAZ

SATURN + 1 JEU	749 F
CARTE MPEG	849 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR JEU JAP/US	99 F
ALIEN TRILOGY	199 F
ALONE IN THE DARK 2	149 F
ATHLETE KINGS	249 F
BUG	199 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F
CYBER SPEEDWAY	149 F
THE D	149 F
DAYTONA U.S.A	99 F
DIE HARD ARCADE	299 F
DEFCON 5	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
DIGITAL PINBALL	199 F
DISCWORLD	199 F
EURO 96 ENGLAND	149 F
EXHUMED	299 F
GUARDIAN HEROES	199 F
GUN GRIFFON	199 F
HANG ON GP 95	149 F
HEBEREKE POPOITO	199 F
HI OCTANE	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	149 F
LEGEND OF THOR	249 F
LOADED	199 F
MAGIC CARPET	149 F
MANOIR DES AMES	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
MYST	199 F
MYSTARIA	199 F
NBA JAM T.E	149 F
NEED FOR SPEED	249 F
NHL ALL STARS HOCKEY	149 F
NIGHT SANS PADDLE	199 F
NIGHT PLUS PADDLE	299 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
OLYMPIC SOCCER	199 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON 2	249 F
PARODIUS	199 F
PEBBLE BEACH GOLF	199 F
RAYMAN	199 F
REVOLUTION X	149 F
REGURRECTION 2	149 F
ROAD RASH	249 F
ROBOTICA	149 F
SEGA RALLY	199 F
SHELL SHOCK	149 F
SHINOBI	149 F
SHINNING WISDOW	199 F
SHOCK WAVE ASSAULT	149 F
SIM CITY 2000	249 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	199 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	249 F
STRIKER 96	199 F
THE HORDE	199 F
THEME PARK	249 F
THUNDERHAWK 2	199 F
TOMB RAIDER	249 F
TITAN WARS	199 F
TRUE PINBALL	249 F
ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F
VICTORY BOXING	149 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP + GUN	249 F
VIRTUA COP 2 + GUN	249 F
VIRTUA COP	149 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	199 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	249 F
VIRTUA RACING	149 F
VIRTUAL HYDLIDE	149 F
VIRTUA OPEN TENNIS	199 F
VIRTUAL ON	249 F
WING ARMS	199 F
WIPE OUT	199 F
WORLD CUP GOLF	249 F
WORMS	249 F
WORLD WILDE SOCCER	249 F
WRESTLEMANIA	199 F
X MEN	199 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console SEGA SATURN + CD DEMO + 1 Joypad + 50 F de bon d'achat* : 990 F

CONSOLE NINTENDO 1290 F

JOYPAD D' ORIGINE	249 F
JOYPAD MAD CATZ	229 F
MEMORY CARD	149 F
RALLONGE JOYPAD	79 F
TUROK	549 F
PILOTWINGS	449 F
MARIO 64	449 F
WAVE RACE 64	449 F
KILLER INSTINCT	449 F
FIFA SOCCER 64	499 F
MARIO KART 54	469 F
SHADDW OF EMPIRE	499 F
I.S.S PRO	499 F

Console NINTENDO 64 MARIO 64 + 1 Joypad + 50 F de bon d' achat* : 1690 F

L' ECHANGE

Votre JEU contre un AUTRE pour 99*
*Pour un JEU de même VALEUR et sur une même console.
*Offre valable suivant les disponibilités.
*Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus.

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS

POUR AVOIR UN MAGASIN QU'VOUS VOULEZ CONCRETISER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE -

STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83	STOCK GAMES JUSSIEU CD ROM 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine Tel: 01 43 25 61 24	STOCK GAMES JUSSIEU VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83
STOCK GAMES REPUPLIQUE 44 Rue de Metz 75011 Paris M° République / Oberkampf Tel: 01 43 58 76 45	STOCK GAMES GARE DU NORD 23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière / Gare du Nord Tel: 01 44 83 02 48	STOCK GAMES MONTPARNASSE 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail Tel: 01 43 36 32 10
STOCK GAMES LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M° RER La Défense Tel: 01 46 06 86 08	STOCK GAMES ENGHIEN 52 Rue du Gnl De Gaulle 95880 Enghien les Bains Tel: 01 39 64 36 52	STOCK GAMES VERSAILLES 10 Av Gnl De Gaulle Ctre Com Les Manèges. 78000 Versailles Tel: 01 39 53 10 03
STOCK GAMES SAINT GERMAIN 15 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye Tel: 01 30 61 74 60	STOCK GAMES IVRY 2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry Tel: 01 46 58 72 73	STOCK GAMES BOULOGNE 116 Rue du Vieux Pt de Sèvres 92100 Boulogne M° Marcel Sembat Tel: 01 46 21 19 92
STOCK GAMES METZ 60 en Fournirue 57000 Metz Tel: 03 87 37 37 47	STOCK GAMES BREST 15 Rue Louis Pasteur 29200 Brest Tel: 02 98 46 11 48	STOCK GAMES NANTES 9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes Tel: 02 40 48 13 14
STOCK GAMES LYON 91 Rue Victor Hugot 69002 Lyon M° Ampère Tel: 04 78 42 77 04	STOCK GAMES M[illegible] 207 rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane Tel: 04 91 48 27 48	STOCK GAMES LORIENT 5 Place des Halles St Louis 56100 Lorient Tel: 02 97 84 87 38
STOCK GAMES LE HAVRE 58 Bis Rue Paul Doumer 76600 Le Havre Tel: 02 35 21 40 47	STOCK GAMES NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice Tel: 04 93 13 00 10	STOCK GAMES CHATEAUROUX 14 Rue Bertrand 36000 Chateauroux Tel: 02 54 07 00 62

Le meilleur choix *100.000* jeux, les meuilleurs conseils, toutes les nouveautés aux meilleurs prix !!!

Le spécialiste du jeux video depuis plus de 4 ans !!!

a retourner à : STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port	35 F*	
TOTAL A PAYER		

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

JE JOINS AVEC MA DEMANDE
0 CHEQUE
BANQUAIRE
0 MANDAT LETTRE

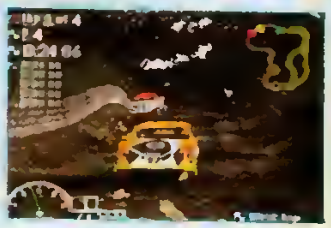
0 Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

* Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f

Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h / 48h

Tous nos jeux et consoles d'occasion sont testés et garantis.

RALLY CROSS

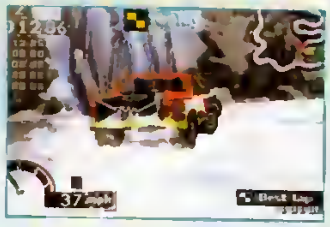


PETIT DÉTAIL
Un petit plus de la version française : on peut accéder aux quatre vues différentes durant le jeu, en appuyant sur Select.

Présenté en Over The World il y a deux mois, alors qu'il sortait aux États-Unis, Rally Cross avait créé une bonne surprise. Il faut dire qu'avec ce jeu, Sony a su mettre le doigt où il fallait...

Éclatant ! Voilà Rally Cross bien résumé. En prenant le contre-pied d'un éditeur comme Infogrames et son V-Rally, Sony s'assoit sur le réalisme au seul profit du fun, pour le plus grand bonheur des joueurs qui allument leur console dans un seul but : s'amuser. Dans ce jeu de course bien particulier, on pilote des voitures aux suspensions ravagées. Conséquence : sur les circuits excessivement bosselés, les caisses bondissent à tout va et partent facilement en tonneau. Honnêtement, le comportement des bolides est exagéré... mais reste parfaitement logique et d'une grande précision. Les collisions, tout comme les pilotes de la console, sont également très bien gérés, assurant ainsi des courses spectaculaires.

La jouabilité est excellente mais vraiment spéciale dans la mesure où elle repose plus sur la manière dont on négocie les bosses, que sur la trajectoire en virage, qui ne pose elle pas de souci particulier. Ce concept rapproche un peu Rally Cross du Wave Race de la N64. N'espérez donc pas trouver dans ce jeu l'équivalent de Sega Rally pour PlayStation, car ils



Jetez un œil aux Truce en Vrac du numéro 76, vous y trouverez des codes modifiant radicalement la dynamique des voitures.

BRIC À BRAC

On trouve de nombreuses variantes dans Rally Cross, dont l'une plaçant les pilotes les uns face aux autres. L'occasion d'apprécier les déformations, discrètes, des carrosseries !

La perte de visibilité, dûe à la séparation de l'écran en mode Deux joueurs, est tout à fait acceptable.

contient même un croisement, avec toutes les conséquences fracassantes que l'on peut imaginer. Une vraie merveille en mode Multijoueur. Car on peut s'affronter jusqu'à quatre sur le même écran ! Le ralentissement de l'action et la taille de la fenêtre réservent toutefois ce mode aux fondus du jeu, capables de rouler les yeux fermés. Reste heureusement un mode Deux joueurs nettement plus satisfaisant, et qui garantit une bonne durée de vie à Rally Cross.

Milouse,
genre content.

RALLY CROSS TOUR

À l'instar des voitures, les six circuits se révèlent au joueur au fil de ses victoires en championnat. On peut y tourner à l'envers, et subir quelques caprices du ciel.

L'avis d'Elwood, un peu secoué :

« Entre le mode Deux joueurs assez délirant et les courses en solitaire, ce jeu bien destroy ne manque pas d'atouts. Avec ses graphismes fouillés, ses circuits bourrés de relief et ses caisses aux suspensions « élastiques », Rally Cross se veut différent. Aux antipodes d'un Rage Racer, il mise tout sur le fun et le spectacle ! Ça saute et ça tressaute, parfois on ne contrôle plus rien, mais moi ça me plaît ! »

n'ont rien en commun. Et surtout pas la vitesse, l'action de R. C. étant même parfois très lente.
La première fois que l'on voit ce jeu, on s'écrie inévitablement : « Mais c'est laid ! » C'est en partie vraie ; certaines des vingt voitures disponibles (leurs caractéristiques sont différentes) ne sont pas du tout réussies. En revanche, leur animation ne souffre d'aucun défaut, et les circuits marient beauté et variété. On en compte six différents ; chacun proposant trois variantes plus ou moins importantes. L'un des tracés

développeur SONY
éditeur SONY
textes ANGLAIS
genre COURSE DELIRANTE
joueur(s) 1 A 4
sauvegarde MEMORY CARD
continue INFINI
difficulté MOYEN
durée de vie BONNE
prix A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

Il a beau faire sourire les mauvaises langues par ses excès, Rally Cross possède une qualité essentielle et sans appel : le fun !

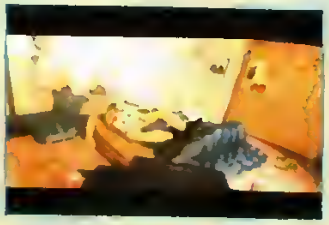
GRAPHISME 89%
Quelques voitures sont laides, sinon c'est vraiment très bon.

ANIMATION 93%
C'est très fluide et les voitures rebondissent parfaitement.

SON 92%
Comme le reste, les sons sont exagérés mais rigolos.

JOUABILITÉ 94%
Au début, on subit la route, mais ensuite, quel pied !

ALL STAR SOCCER



L'INTRO

Originale, elle met en scène un commentateur télé qui oublie de se réveiller. Son boss, furax, s'en charge en lui téléphonant.

Si vous aimez le foot, et que vous vous fichez du réalisme, All Star Soccer pourrait bien vous séduire. Ce soft arcade mise sur le fun, tant au niveau du jeu que des commentaires, assurés par Jnoun !

À l'opposé d'un ISS Pro, All Star Soccer n'est pas franchement réaliste. C'est un parti pris que revendique haut et fort Eidos. Ni nationales, ni internationales, toutes les équipes disponibles sont imaginaires, et vous avez la possibilité d'en créer huit autres (*lire Votre équipe*). Vous pourrez aussi personnaliser chacun de vos joueurs (sauf le gardien) en déterminant leur physique, leur tenue, mais aussi en leur attribuant des étoiles dans différents domaines comme la vitesse, le tir, le jeu de tête, l'endurance, etc. Par ailleurs, vous avez le choix entre : disputer un match amical, une coupe, un championnat, une mini-coupe ou un mini-championnat. Vous pouvez également paramétrer le jeu en choisissant la durée du match, la météo, le stade, l'attitude de l'arbitre, les fautes, les hors-jeu, etc. Bref côté options, vous voilà largement servi. Une fois le jeu paramétré à votre convenance, soit une demi-heure plus tard, vous accédez enfin au terrain.

Première constatation, les joueurs sont représentés par des sprites en 2D, et non par des polygones 3D

Pour départager les équipes en cas d'égalité, vous pouvez choisir le but en or (mort subite), ou la séance des traditionnels tirs au but.

VOTRE ÉQUIPE

Le menu qui permet de personnaliser vos joueurs est assez complet : couleur de peau, de cheveux, tête, corpulence du buste et des jambes, etc. Bref, tous les délires sont permis.

Avec le menu de personnalisation des joueurs, on a parfois l'impression d'assister à une rencontre de Dragqueens !

j'en passe. Le résultat est plutôt drôle, même si à long terme, on risque d'en avoir un peu marre.

JUSQU'À QUARANTE JOUEURS EN MODE COUPE !

Enfin, sachez que si l'on peut y jouer à deux simultanément, jusqu'à quarante joueurs peuvent prendre part au jeu en mode Coupe ! Bref, All Star Soccer est du 100 % arcade qui ne conviendra pas aux amateurs de simulations pures et dures, mais ravira les autres, et en particulier les plus jeunes.

Chon

LES VUES

En cours de jeu, sept angles de vue sont disponibles, ainsi que quatre hauteurs. Et lors d'une remise en jeu, la vue s'abaisse au niveau des joueurs.

LE MODE VIOLENCE

Le mode Violence permet de porter des coups aux joueurs adverses. Si en plus vous supprimez les fautes (l'arbitre n'en sifflera aucune), vous pourrez à loisir décrocher des directs et faucher vos adversaires impunément, même par derrière...

comme c'est souvent le cas aujourd'hui — mais ce n'est pas trop gênant. Ensuite la prise en main se fait rapidement : on passe, on centre, on tire et on tacle sans trop de difficulté. Deuxième surprise, les commentaires sont assurés par Jean-Luc Reichman qui anime « Les Z'amours », et incarne Jnoun dans « Vous ne rêvez pas » (voir les Stop Infos du PO 76). Il prend la voix des Guignols de Canal + et s'amuse visiblement beaucoup. On retrouve pêle-mêle Chirac, Platini, Guy Roux, Papin, Cantona, Larqué, Zitrone, PPDA et

développeur	EIDOS
éditeur	EIDOS
textes	FRANÇAIS
genre	FOOTARCADE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

85

PLAYER FUN 84%

En résumé

Un jeu de foot arcade plein d'options, avec des commentaires amusants. Les amateurs de simulation pure peuvent passer leur chemin.

GRAPHISME 83%
La 2D ne permet pas d'obtenir des textures complexes.

ANIMATION 88%
Pas de ralentissement, même avec plusieurs sprites à l'écran.

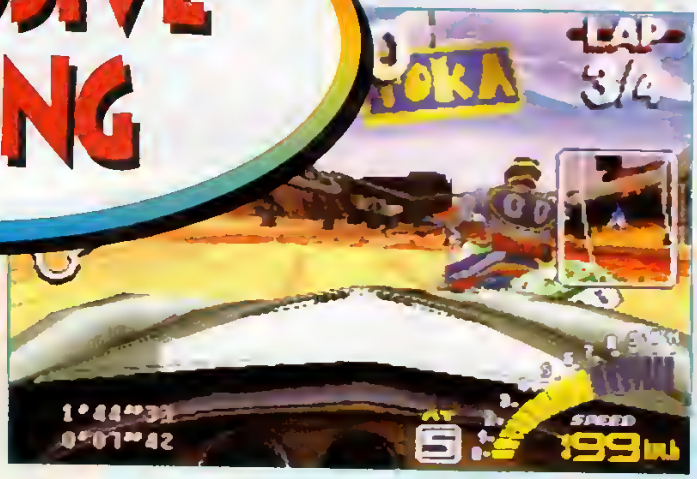
SON 89%
Les commentaires très « guignolesques » sont assez drôles.

JOUABILITÉ 83%
Peu technique et très arcade. On est vite dans le coup.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

EXPLOSIVE RACING

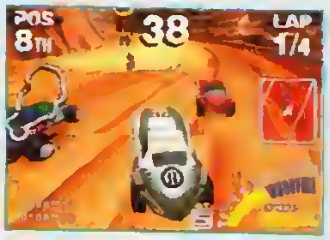
PlayStation



L'avis d'Elwood :

« Après le très impressionnant Burning Road, l'équipe de Toka remet ça ! Explosive Racing ne joue pas la carte de la refonte, mais plutôt du changement dans la continuité.
Toujours aussi arcade, encore plus beau, hyper speed... ça fleure bon le grand spectacle ! Seul reproche, la cruelle absence d'un mode Deux joueurs en écran splitté. Une innovation qui aurait apporté encore plus d'intérêt. »

Souvenez-vous : octobre 1996, on revenait du soleil en pensant retrouver la quéquerre que Sega et Namco se livrait avec leurs jeux de course d'arcade sur console. Et puis soudain, paf ! Burning Road, jeu français, venait semer la zizanie. Et là repaf ! voilà la suite.



LES VUES

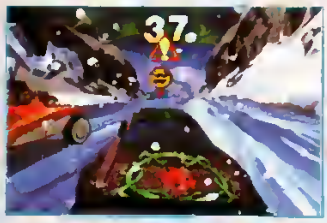
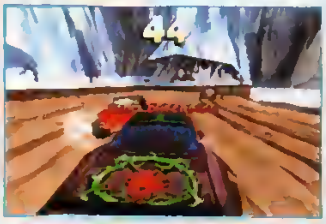
Cinq angles de vue sont au menu. Les plus hauts sont pratiques pour apprendre le circuit, mais pour les sensations, les autres n'ont pas leur équivalent. Les vues subjectives sont particulièrement intéressantes avec les motos, car l'écran se met alors à pencher dans les virages.

Testé dans le numéro 68 de PO, Burning Road nous avait séduits par ses graphismes léchés, de bonnes sensations de vitesse, et une intensité certaine. Pour le deuxième volet, la petite équipe parisienne reprend la base du jeu : on affronte sept concurrents acharnés sur des routes variées. En mode Practice, il faut gagner sur chaque circuit pour accéder aux suivants. En mode Championnat, la victoire n'est pas primordiale car c'est en complétant chaque course, en un temps limité, que l'on se qualifie pour la suivante. Sinon, c'est l'élimination pure et simple, et il faut tout recommencer. Comme on concourt sur cinq tracés, à l'endroit puis à l'envers (pour finir par une petite surprise...), cela peut énerver. À quoi bon se battre pour grapiller une place si ça ne compte pas ? Pour... le score. Explosive Racing repose en effet beaucoup sur le score. À chaque fin de course, des points sont attribués au joueur en fonction de son temps, de sa position et de sa voiture, qui peut s'endommager. Les paramètres sont ainsi suffisamment nombreux pour assurer une durée de vie correcte, à moins que battre des records vous ennuie fermement.
Outre les scènes cinématiques, la principale innovation par rapport à Burning Road concerne les véhicules : on en compte maintenant une quin-

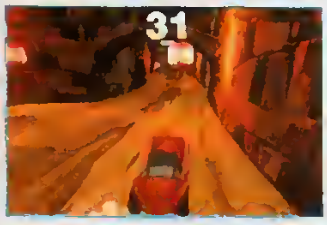
Le circuit Antartica comporte plusieurs pièges, tel que ce chasse-neige qui roule à contre-sens, à éviter impérativement.

LES CINQ CIRCUITS

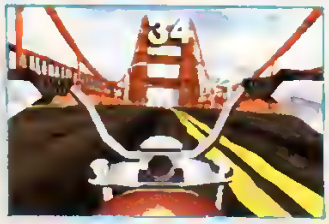
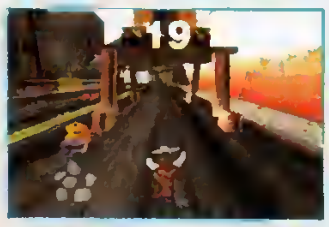
ANTARTICA

CHINA



SAN FRANCISCO

SCOTLAND

WILD WEST

zaine (seuls sept sont disponibles au départ), dont des motos et camions, en plus des voitures. La différence est surtout graphique — les motos n'ayant malheureusement pas de comportement propre. Comme dans B.R., le maniement demande une grande anticipation dans les virages car lorsque le véhicule du joueur part en dérapage, il glisse, glisse, glisse... à tel point que c'en est excessif. Heureusement, en plus de trois niveaux de difficulté, un mode de jeu Rookie réduit fortement cet effet. Très utile pour la prise en main, mais les points attribués au joueur sont alors réduits de moitié.

Le point fort de ce jeu, c'est bien sûr et toujours la réalisation. Les cinq circuits ont bénéficié d'un grand soin, notamment au niveau de l'ambiance. Le premier devrait servir de modèle au genre, avec ses impressionnants changements de météo, ponctués d'effets graphiques magnifiques. Bref, Explosive Racing est un pur jeu d'arcade comme on les aime.

Milouse

développeur	TOKA
éditeur	FUNSOFT
textes	ANGLAIS
genre	COURSE ARCADE
joueur(s)	1 A 2 (LINK)
sauvegarde	MOT DE PASSE/MC
continue	AUCUN
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 91%

en résumé

Explosive innove peu par rapport à son prédécesseur, mais reste un très bon jeu de course d'arcade, graphiquement très soigné.

GRAPHISME — 94%
On ne peut pas reprocher grand-chose au jeu sur ce point.

ANIMATION — 91%
C'est parfaitement fluide, au prix d'un affichage retardé des décors.

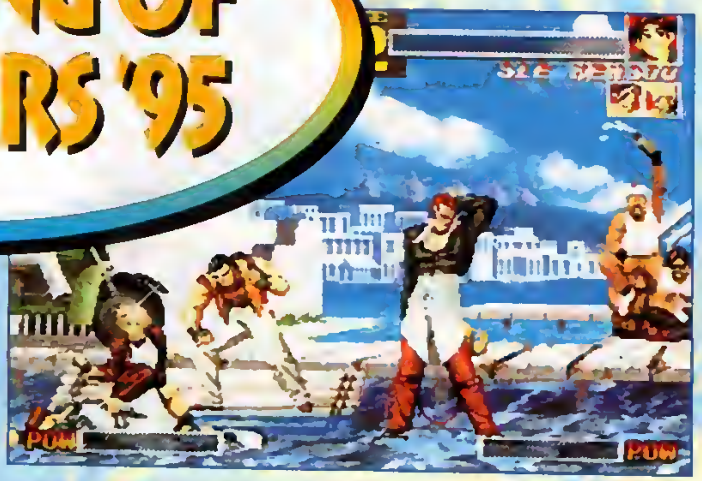
SON — 88%
Sons typiquement arcade, avec des voix digits en renfort.

JOUABILITÉ — 91%
Les dérapages n'en finissent plus, sauf en mode Rookie.

100 95 91% 85 80 75 70 65 60 55 50

THE KING OF FIGHTERS '95

Saturn



KOF '95 est le premier jeu de la Saturn à utiliser une extension mémoire sous forme de cartouche. Un gage de qualité ? Mouais...

KOF '95 et bis repetita ! Certaines sorties françaises donnent envie de rire... ou bien de pleurer. Deux années après la sortie du KOF '95 original sur Neo-Geo, et un an après l'adaptation japonaise du titre sur Saturn, les joueurs français peuvent enfin — le mot est juste — s'essayer, à leur tour, à ce titre phare. Au programme, rien de nouveau. Les vingt-quatre personnages du jeu répondent toujours présents, et ils possèdent la même panoplie de coups et de pouvoirs spéciaux. Dans l'absolu, KOF '95 reste une petite merveille de technique qui a fait le bonheur de plus d'un aficionado de jeux de combat, mais il y a deux choses que je n'arrive pas à pardonner à cette version :

1/ son arrivée tardive (je me répète, d'accord, mais un an pour traduire quelques dizaines de répliques en japonais, ça fait beaucoup) ;

2/ la médiocrité de son adaptation. Alors que certains titres, comme VF 2, sont les copies conformes des titres japonais, ce KOF '95 souffre du syndrome « adaptation en 50 Hz » lente et tassée (avec de grosses bandes noires sur l'écran). Quelque part, le joueur français a le droit de se sentir floué.

De légende, KOF '95 redescend au statut de bon petit jeu.

Chris

L'effet de transparence de la cascade, à l'époque de la sortie Neo-Geo, était très sympa. Maintenant c'est gentillet.

THE KING OF FIGHTERS '95

développeur	SNK
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	DE 1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	BONNE
prix	D

PLAYER FUN 80%

en résumé

KOF '95 est un jeu de légende, mais il arrive très en retard. De plus, la version française est lente et tassée. Résultat décevant !

79%

GRAPHISME 88%
Le jeu n'a pas trop vieilli et les personnages possèdent toujours autant de charisme.

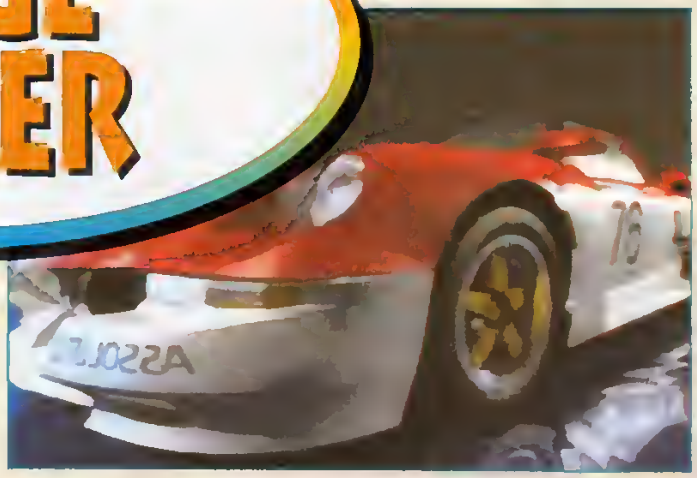
ANIMATION 83%
Mouvements assez bien décomposés. Dommage que le jeu en PAL soit trop lent.

SON 90%
Les musiques sont réussies, les voix digits également. Du bon boulot.

JOUABILITÉ 90%
La jouabilité est bonne, mais un paddle Saturn ne remplace pas un joystick Neo-Geo.

100 95 90 85 70 65 60 55 50

RAGE RACER



Après Ridge Racer et Ridge Racer Révolution, Namco tire encore sur la corde en proposant Rage Racer. Un jeu de caisses qui sent forcément le déjà vu...

On ne change pas une formule qui gagne. C'est le principe qu'a suivi Namco en sortant Rage Racer, troisième opus de la série. Le circuit de base se décline en trois variations, avec une portion commune ; le tout jouable en mode Mirror. Un nouveau circuit apparaît lorsque vous finissez les courses dans les trois premiers, et ce dans les trois niveaux de difficulté. Une seule caisse est disponible au départ, que vous « boosterez » en gagnant des pépettes au fil des courses. Option intéressante, vous pourrez acheter une nouvelle voiture — dont vous personnaliserez la carrosserie à votre guise. Les courses se disputent sur trois tours (sauf l'ovale qui en compte six), et comme d'habitude, vous vous élancez systématiquement bon dernier. Un mode Time Attack est également disponible mais il n'apporte pas grand-chose.

Ridge Racer Révolution avait au moins l'avantage de se jouer à deux, hélas ce mode a disparu. Bref, même si Rage Racer n'est pas à proprement parlé mauvais, son manque de nouveautés ne le rend pas attractif, surtout si l'on possède déjà un des premiers volets. On espère que Namco arrêtera là cette série et se décidera — enfin — à innover. Allez un petit effort, quoi !

Chon

L'ovale permet de se taper des bonnes vitesses de pointe à plus de 270 km/h.

RAGE RACER

développeur	NAMCO
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	RIDGE RACER !
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYEN
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

en résumé

Un titre dans la lignée des Ridge Racer, sans surprise, si ce n'est une jouabilité volontairement dégradée, et pas de mode 2 joueurs.

GRAPHISME 90%
Les décors sont assez jolis, contrairement aux voitures.

ANIMATION 87%
Ça bouge assez bien. Les collisions sont énervantes.

SON 80%
Le bruit du moteur n'est pas vraiment réaliste, tout comme celui des collisions.

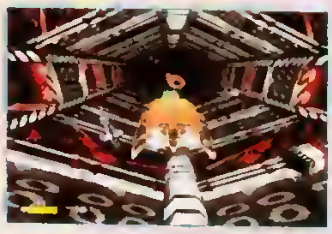
JOUABILITÉ 83%
La voiture part parfois en tête-à-queue sans qu'on sache pourquoi.

100 95 90 82% 80 75 70 65 60 55 50

HARD BOILED

Longtemps cantonné à la 2D, à scrolling horizontal ou vertical, le shoot'em up se met à l'heure de la 3D, avec Hard Boiled. S'il n'est pas exceptionnel, celui-ci parvient à relever légèrement le niveau général.

A l'instar de Titan Wars, l'action en 3D est vue de l'arrière du vaisseau, lequel évolue donc en profondeur dans un couloir. Rassurez-vous, la comparaison s'arrête là. Hard Boiled, inspiré d'une BD bien destroy de Jeff Darrow, offre une liberté de mouvements plus importante (genre Starfox), et des graphismes plus complexes, exempts de clipping. Le scénario futuriste n'est que prétexte à casser de l'ennemi. Votre objectif est de faire la peau à Willeford, un despote qui a fait main basse sur votre ville. Mais avant cela, vous devez traverser cinq niveaux correspondants à autant de missions. A priori ce n'est pas énorme, mais la difficulté donne du fil à retordre, même



en mode Easy. Votre vaisseau peut aller à gauche, à droite, monter, descendre, accélérer et freiner momentanément. De plus, vous pouvez choisir votre chemin à certains embranchements. Enfin, comme dans tout bon shoot, votre parcours est parsemé de bonus boostant vos armes, ou vous donnant de l'énergie.
Sans être un hit, Hard Boiled se révèle amusant pour qui aime les shoot... et les gros challenges.

Chon

La cinquième mission se passe dans la Neuvé Tour. Avant d'arriver là, vous avez du chemin à parcourir.

PlayStation HARD BOILED

développeur	CRYO
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT'EM UP
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C (D) E F

PLAYER FUN 87%

81%

en résumé

Hard Boiled est un shoot'em up en 3D, moyen, et doté d'une difficulté exponentielle. Accrochez-vous !

GRAPHISME — 88%
C'est parfois très coloré, mais dans l'ensemble assez sombre.

ANIMATION — 85%
Elle est correcte, même quand le vaisseau emprunte des turbos.

SON — 80%
Pas de gros problème à signaler. Pas d'exploit non plus.

JOUABILITÉ — 85%
Correcte ; l'utilisation du boost et du frein est essentielle.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

ALLIANCE GAMES

Nouveau magasin
L'isle Adam, Sedan, Gap, Valenciennes, Martigues, Thionville, Charleville, Cernay

Jeux vidéo - Films - Micro

OCCASIONS ET NEUFS

Sur cette planète vous avez le choix !! mais Alliance Games c'est la référence, 25 magasins sympa, avec un accueil à la hauteur.

Notre service technique
Répare ou rachète vos consoles en panne sur toute la France
01 44 09 88 70

Achat

Français et Import

La Nintendo 64
Après l'immense succès du mois dernier nous prolongeons l'opération pendant tout l'été

Français et Import

Vente

Opération Reprise de vos consoles & jeux pour une Nintendo 64

SONY - NINTENDO - SEGA - CDPC

REVENDEURS REJOIGNEZ NOUS
06 08 49 94 72

Nouveaux ou installés
Une Adhésion Forfaitaire
+ loyer mensuel 999 Fttc
: M. GUILLER (Coordinateur)

Ensemble construisons l'avenir
- Ensemble nous allons gagner des parts de marché
- Organisons ensemble nos projets communs
- Regroupons nos achats en négociant au plus ferme

Vos avantages Alliances Games
- Retours des invendus - Pas de prix sur nos publicités
- Franco de port a 2000 ht
- Formation pour les nouveaux adhérents
- Prix très compétitifs - Argus des jeux vidéo gratuit

Point de vente Alliance Games

89 **Auxerre**
105 rue de Paris ☎ 03 86 51 11 9

24 **Bergerac**
41 rue Bourbarraud ☎ 05 53 74 05 2

41 **Blois**
48 rue Beuvoir ☎ 02 54 74 44 5

18 **Bourges**
10 Rue d'Auron ☎ 02 48 24 46 7

New **Cernay**
2 Rue March. Foch ☎ Voir 3611

28 **Chartres**
12 Place des Epars ☎ 02 37 21 21 0

36 **Chateauroux**
Galerie Victor Hugo ☎ 02 54 07 69 6

New **Charleville**
20 Rue de Mantoue ☎ 03 24 57 24 9

74 **Cluses**
13 Grande rue ☎ 04 50 89 73 5

95 **Domont**
52 Av Jean Jaures ☎ 01 39 35 26 9

88 **Epinal**
C.C Les 4 Nations ☎ 03 29 82 95 0

05 New **Gap**
31 Rue jean Eymard ☎ 04 92 52 71 4

95 New **L'isle adam**
6 Bis rue du Gué ☎ 01 34 08 10 6

69 **Lyon**
22 Rue du Terme ☎ 04 78 27 02 7

13 New **Martigues**
8 Bd Richaud ☎ 04 42 40 47 5

58 **Nevers**
94 Rue Mitterand ☎ 03 86 57 17

30 New **Nîmes**
7 rue Emile Jamais ☎ 04 66 27 90 3

75 **Paris 8 eme**
36 Av de Wagram ☎ 01 44 09 88

27 **Pont Audemer**
10 Rue A. Briand ☎ 02 32 27 02 2

08 New **Sedan**
3 Rue Gambetta ☎ 03 24 27 45 3

02 New **St Quentin**
C.C Mamouth ☎ 03 23 62 79

62 New **St Omer**
37 Rue du Lycee ☎ 03 21 12 19

57 New **Thionville**
3 Rue de l'A Hotel de Ville ☎ 03 82 59 23

37 **Tours**
222 AV de Grammont ☎ 02 47 64 89

59 New **Valenciennes**
[illegible] ☎ 03 27 38 21

SYNDICATE WARS

Encore un jeu de stratégie issu du PC qui débarque sur PlayStation. Tant mieux ! Plus porté sur l'action que Command & Conquer, saura-t-il davantage conquérir le cœur des joueurs sur console ? À voir...

Dans cette suite de Syndicate (qui était sorti sur 16 bits), l'Eurocorps contrôle l'humanité du futur, entièrement lobotomisée. Mais un nouveau syndicat du crime a fait son apparition : l'Église de l'Ère Nouvelle. La guerre fait donc rage entre les deux organisations : à vous de choisir votre camp ! Quel qu'il soit, l'action est identique. Elle se déroule dans des mégapoles, vues de trois-quarts, en hauteur. Vous dirigez, manuellement, un commando de quatre tueurs qui doit accomplir diverses missions (contenant souvent plusieurs objectifs) : assassinats, enlèvements, escortes, etc. Alors, sans un minimum de stratégie et de soutien logistique, vous êtes cuit ! Vous devrez donc scinder votre groupe, dont les membres deviendront assez autonomes. Par ailleurs, un département de recherche vous fournira de nouvelles armes et protections. Parmi celles-ci, des armes de persuasion qui permettent de contrôler certaines personnes (ennemies ou pas). Mais tout ayant un coût, il vous faudra trouver de l'argent...

Syndicate Wars est donc un jeu de stratégie assez riche. Mais sa jouabilité perfectible (dans les déplacements et les tirs), ses commandes peu ergonomiques (combinaisons de boutons), et sa réalisation en demi-teinte, lui nuisent. Dommage...

Bubu,
sadique.

Les agents d'Eurocorps ont pour mission d'attaquer un temple de l'Église de l'Ère Nouvelle, pour y découvrir des informations.

PlayStation SYNDICATE WARS

développeur	BULLFROG
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/STRATEGIE
joueur(s)	DE 1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	UN PEU ELEVEE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	D

PLAYER FUN 78%

en résumé

Très bon jeu de stratégie/action, Syndicate Wars est toutefois moins instinctif, clair et jouable qu'un Command & Conquer...

GRAPHISME 80%
Une ambiance de ville à la Blade Runner, mais ce n'est pas une grande réussite.

ANIMATION 80%
Le décor est en 3D polygonale, contrairement aux persos. Rien d'impressionnant.

SON 75%
Les bruitages sont sommaires, les musiques bonnes mais pas assez prenantes.

JOUABILITÉ 70%
Les commandes ne sont pas ergonomiques, et les déplacements trop rectilignes.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

IL VA VOUS
COUPER LE SOUFFLE

ANACONDA
le prédateur
LE 25 JUIN AU CINEMA

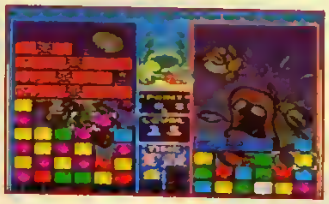
TETRIS ATTACK

Super Nintendo

Enfin un jeu sur Super NES, et vu le titre, plus d'un fan ressortira sa console 16 bits pour jouer à un Tetris... qui n'en est pas un ! Alors, tromperie sur la marchandise ou méga-hit ?

Eh oui, ce jeu n'a rien à voir avec Tetris ! Cette fois, un mur de cubes multicolores progresse vers le haut de l'écran. Le but : l'empêcher d'atteindre le plafond. Pour cela, vous pouvez inverser deux cubes côte à côte, ou bien un cube et un espace vide à côté, dans le but d'en aligner trois de même couleur pour les éliminer. Sur ce principe, il existe deux modes : l'un où vous devez résister le plus possible ; l'autre où vous affrontez des personnages de Nintendo (Yoshi, Lakitu, etc.). Seul reproche, la vitesse à laquelle le mur se forme devient vite trop élevée, ce qui rend la tâche ardue.

Un troisième mode est plus intéressant : le Puzzle. Divers casse-tête vous sont proposés, qui sont en fait des compositions de cubes multicolores que vous devez supprimer avec un nombre de coups imposé — toujours très peu. Au départ simples, ils deviennent vite complexes ; certains ne sont résolus qu'après quelques heures de réflexion. Prise de tête dans le bon sens, ce mode vaut à lui seul l'achat du jeu.



Wonder,
voit des cubes partout.

Vous avez seulement trois coups pour résoudre ce problème, cogitez bien !

Super Nintendo

TETRIS ATTACK

développeur	NINTENDO
éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	REFLEXION
joueur(s)	DE 1 A 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI
difficulté	PRISE DE TRONCHE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 82%

En résumé

Tetris Attack est un Puzzle Game classique qui pèche par une grosse difficulté, mais le mode Puzzle rattrape bien la sauce.

GRAPHISME 82%
Très propre et dans le style super sympa de Yoshi's Island.

ANIMATION 90%
Les écrans de fond sont bien animés, et le jeu l'est parfaitement.

SON 88%
De sympathiques ritournelles qu'on se surprend parfois à siffloter.

JOUABILITÉ 95%
Commandes simples apprises en deux secondes ; aucun reproche de ce côté.

86%

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

Fais-tu partie du clan ?

Le mag + les lunettes : 39 F seulement !

Un hors-série Player One

Generation PlayStation

CADEAU Les lunettes PlayStation

Fais-tu partie du clan ?

IAM
Ophélie Winter
Doc Gynéco
Sinclair...
Tous accros à la Play

Toute l'actualité de la PlayStation

Les Bidouilles pour gagner la Porsche Boxter

39F

Un hors-série Player One

Juillet/Août 97

LE magazine de l'été 100 % PlayStation

la musique (IAM, Doc Gynéco, Ophélie Winter...), la TV, la mode les jeux (Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2...)

et 5 PlayStation à gagner !

CADEAU
Les lunettes PlayStation

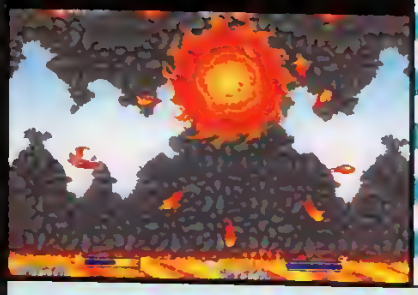
Attention Série limitée

Un hors-série exceptionnel à ne pas manquer ! En vente le 5 juillet chez ton marchand de journaux.

ViteVu

PLAYSTATION

Namco Museum Vol. 4

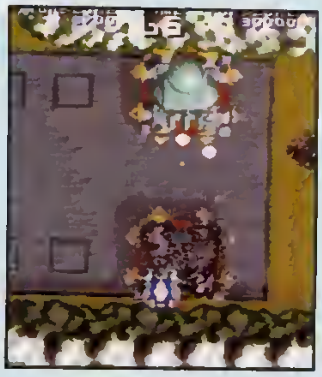


prix 78 %

éditeur: SONY
textes: ANGLAIS
genre: COMPILATION
nombre de joueurs: 1 A 2
sauvegarde: OUI
continue: OUI

Déjà le volume 4 de la compil' Namco ! Cette fois, ce sont cinq jeux moins réputés qui nous sont proposés. Pac Land (1984), le plus connu, est un jeu de plate-forme avec le célèbre Pac Man ; il a pour particularité de se jouer avec des boutons pour le déplacement et le saut. Ensuite, Assault (1988) est une simulation de char tout en rotation et en zoom digne de la Super Nintendo. Il se jouait en arcade avec deux manettes pour simuler les commandes d'un char. La maniabilité s'en ressent mais il devient jouable avec de la pratique.

Les trois autres jeux sont quasiment inconnus en France : The Return Of Ishtar (1986) est un Gauntlet qui gère deux personnages en même temps (!), ce qui le rend peu jouable. Genkei (1986) est un soft d'action/plate-forme qui vous met dans la peau d'un kabuki, original mais laid, même pour l'époque. Enfin, Ordyne (1988) est le meilleur de tous avec Assault ; c'est un shoot horizontal digne de Parodius. Il bénéficie d'une excellente réalisation avec de nombreux effets de zoom et de rotation, qui préfigurent le fameux mode 7 de la SNES.



Pour finir, ceux qui s'intéressent à l'histoire des jeux vidéo rendront visite au musée où de nombreuses vitrines sur ces jeux sont présentées (il y a même l'historique complet des jeux d'arcade Namco). Je précise enfin que cette compilation (comme les précédentes) ne s'adresse qu'aux amateurs de vieux jeux. En tout cas, vivement le volume 5 ! **Wonder**

PLAYSTATION

Bedlam!

prix 60 %

éditeur: GT INTERACTIVE
textes: FRANÇAIS
genre: LABYRINTHE/ACTION
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: CARTE MÉMOIRE
continue: NON

Dans un futur lointain, les hommes ont été supplantés par les créatures biomécaniques qu'ils avaient inventées. Mais vous avez l'honneur extrême de diriger un commando composé de un à trois hommes en « exos-quelette », dont l'objectif est de reprendre le contrôle de la capitale terrienne. Celle-ci est un véritable labyrinthe, gardé par des dispositifs de sécurité et des soldats postés à chaque coin de rue. Vous devrez donc vous frayer un chemin en déclenchant toutes sortes d'interrupteurs, et en utilisant vos armes à bon escient. **Bubu**

PLAYSTATION

VR Baseball 97

prix 75 %

éditeur: INTERPLAY
textes: ANGLAIS
genre: SIMU. BASE-BALL
nombre de joueurs: 1 A 2
sauvegarde: OUI
continue: NON

Interplay nous offre la première simulation de base-ball intégralement réalisée en 3D. Adieu les sprites, place aux polygones. Ça part d'un bon sentiment, malheureusement, c'est décevant. Les décors manquent cruellement de détails, et il y a trop de temps morts entre différentes phases de jeu. Les matchs se déroulent quasiment en temps réel, avec la caméra scottchée sur le batteur dès que ce dernier se traine de son banc jusqu'à la home base. De même, le délai entre deux lancers est un peu abusé. Bref, on passe son temps à attendre. Dommage. **Wolfen**

PLAYSTATION

Nanotek Warrior

prix 78 %

éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT'EM UP 3D
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Passons sur le scénario sans originalité de ce shoot them up en 3D, pour nous attarder sur son concept qui est, lui, assez novateur. Votre vaisseau est une sorte d'aéroglisseur armé, genre WipEout. Vous glissez à toute vitesse, à l'intérieur ou à l'extérieur de longs « tuyaux ». Ceux-ci sont parsemés de murs ou de mines de toutes sortes. Pour les éviter, vous pouvez sauter par-dessus, vous mettre sur la tranche, ou tout simplement pivoter. Mais dans ce cas, c'est le tuyau qui subit une rotation à l'écran, ce qui est visuellement assez sympa. D'autant plus que les obstacles sont assez impressionnants.

Par ailleurs, vous devez bien entendu combattre toute une armada de vaisseaux ennemis. Certains glissent comme vous sur les tuyaux, et d'autres volent au-dessus. Pour tous les éradiquer, vous disposez de toute une panoplie de tirs et de missiles. Mais ces combats ne sont pas très amusants. C'est l'éternel défaut des shoot'em up en 3D. De plus, entre les ennemis et les obstacles, l'action devient parfois infernale et confuse. Ainsi, si le jeu apparaît original au début, il devient répétitif et lassant. Car c'est toujours la même chose tout au long... des tuyaux.

Bubu

Dans Manga y'a des bulles

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA PLAYER

Retrouvez dans le numéro de juillet/août vos 5 mangas Gunsmith Cats, You're Under Arrest, Compiler, Fla Fighter et Ah! My Goddess et toute l'actualité sur la japanimation !

Le n°21 en vente chez tous les marchands de journaux.

148 pages de Mangas originaux en version française

ViteVu

PLAYSTATION

Machine Hunter

prix 70%

éditeur	EIDOS
textes	ANGLAIS
genre	LOADED-LIKE
nombre de joueurs	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Des aliens fraîchement débarqués sur Terre ont fait prisonnier un nombre important de personnes, que vous êtes chargé de retrouver. Sous ce scénario banal se cache le premier « Loaded-like ». L'action est donc similaire : vue de dessus, elle se déroule à travers d'immenses labyrinthes dans lesquels vous blastez les ennemis, et cherchez les prisonniers. Les niveaux sont sur plusieurs hauteurs, et vous pouvez prendre le contrôle de super robots ennemis. Le jeu est très correctement réalisé mais c'est très bourrin, pas hyper jouable, et les labyrinthes sont gonflants... Bubu

PLAYSTATION

Tenka

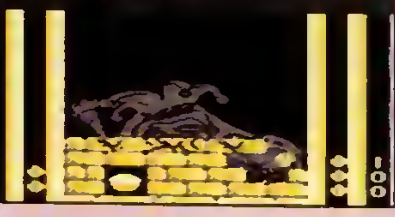
prix 70%

éditeur	PSYGNOSIS
textes	ANGLAIS
genre	DOOM-LOOSE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Dans Tenka, vous devez sauver l'humanité d'une menace humanoïde. Prétexte classique pour nous plonger dans un doom-like qui ne l'est pas moins. L'action se déroule dans des dédales de couloirs, menant à des pièces rectangulaires toutes simples. Les graphismes sont sombres, les couleurs bizarres, et les textures assez grossières. L'animation qui est très fluide, en général, ralentit parfois quand il y a quelques ennemis à l'écran. Les combats ne sont pas très amusants, même si l'emploi d'une visée laser est intéressant. Bref, Tenka, c'est pas franchement ça. Bubu

GAME BOY

Le Bossu de Notre Dame



prix 78%

éditeur	T.HQ/DISNEY INTERACTIVE
textes	ANGLAIS
genre	MULTIJEU
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	NON

L'adaptation Game Boy du Bossu de Notre Dame échappe au piège de l'adaptation en jeu de plate-forme de films ou DA. On se rappelle avec tristesse du cas Pocahontas... Les concepteurs de cette adaptation libre ont décidé de jouer la carte de la simplicité en proposant cinq petits jeux classiques, facilement abordables. Le premier est un casse-briques. Bon, il n'y a pas grand-chose à en dire. Vous renvoyez votre balle et puis basta.

Le deuxième jeu est un bowling où une chèvre fait office de boule (?). Vous décidez de son positionnement, de l'effet que vous voulez donner et de la force que vous allez mettre dans votre tir, avant de lâcher la bête. Le troisième vous invite à rattraper des petits bonhommes qui tombent des fenêtres (vous avez un petit trampoline pour les empêcher de s'écraser au sol, et ça va de plus en plus vite...). Restent enfin un jeu un peu bizarre, où vous avez des ballons à crever (vous volez dans le ciel, attaché à trois ballons, et vous devez exploser les ballons de l'ordinateur avant qu'il ne vous règle votre compte), et une série de puzzles à huit pièces (les machins où il y a une case vide. Je sais, ça a un nom mais je ne m'en souviens pas).

Simples et aucunement prise de tête, tous ces petits jeux sont évidemment, et avant tout, destinés aux plus jeunes. Ils sont néanmoins assez riches (le casse-briques compte cent niveaux) pour tenir tête aux plus acharnés. Une cartouche Game Boy sans prétention qui remplit bien son office de divertissement sympathique. Chris

Grand concours SONY PLAYSTATION

gagnez 5 PlayStation

et des tonnes de jeux, d'albums, de sacs DJ et de tee-shirts !

Les questions :

A Rage Racer est un jeu :
1 de plateforme
2 de course
3 de foot

B Que se passe t'il lorsque les courses des trois niveaux de difficulté sont terminées ?
1 le jeu est fini
2 les circuits peuvent être rejoués à l'envers
3 un circuit oval apparaît

C Hard Boiled est un jeu de :
1 course
2 shoot'em up
3 bowling

D Quelle est l'une des caractéristiques de Hard Boiled ?
1 il est en 3D
2 il est en 2D
3 il est tiré d'un film

E Comment jouer avec Soul Blade (le personnage) ?
1 en récupérant toutes les armes de l'Edge Master Mode
2 en attendant d'avoir 20 heures de jeu au compteur
3 en l'appelant !

F Quel est le point commun entre Apollo 440, Neg'Marrons, Big Soul et Bukshot Le Fonque ?
1 leur éditeur : Sony
2 leur nombre
3 leur nationalité

Les lots :

5 PlayStation

Des jeux
Rage Racer
Rally Cross
Soul Blade
et Hard Boiled

Des albums
Apollo 440
Neg'Marrons
Big Soul
et Bukshot Le Fonque

50 sacs DJ
50 tee-shirts Soul Blade

Pour participer au concours :
Vous pouvez gagner plus vite en composant le 3615 Player One sur votre Minitel rubrique «jeu Sony PlayStation» ou le 08 36 68 77 33 sur votre téléphone ou adresser vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Bii - jeu Sony PlayStation - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.

PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 5 PlayStation, de 10 jeux Rage Racer, de 5 jeux Rally Cross, de 5 jeux Soul Blade, de 5 jeux Hard Boiled, de 10 albums Big Soul, de 5 albums Apollo 440, de 5 jeux Neg'Marrons, de 5 jeux Bukshot Le Fonque, de 50 sacs DJ et de 50 tee-shirts Soul Blade. Les réponses par courrier devront parvenir avant le 31/8/97 à minuit. Ce concours est également organisé sur le 3615 Player One et sur le 08 36 68 77 33 du 1/7/97 au 31/8/97. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

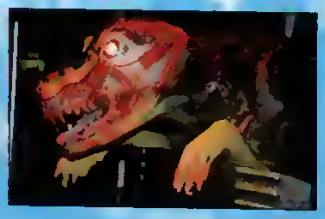
PlayStation
Nintendo 64
Saturn

Les jeux sont faits !

Aux antipodes des salons européens, l'E3 fait chaque année son numéro. Impressions à chaud des reporters de Player One.

Dossier réalisé par
Chris (*L'homme pressé*),
Elwood (*Les Blues Brothers*),
Pedro (*Pierrot le Fou*) et
El Didou (*La haine*).

Georgia World Congress Center, Atlanta. Les stands fourmillent de mille et un bruits, mélange de jeux vidéo, de musiques et du brouhaha de la foule. Chaque exposant y va de son petit show « son et lumière », de ses animations – une petite photo avec une charmante hôtesse déguisée en héroïne de jeu vidéo ? Pas de problème ! Dans ce magma informe se détachent trois stands gigantesques. Côte à côte, Sony, Nintendo et Sega squattent une superficie affolante. Des trois, c'est sans aucun doute celui de Sony qui nous a le plus bluffés. On y découvre une quarantaine de nouveautés, telles que Cool Boarders 2, FF VII en version américaine ou encore Crash Bandicoot 2. Des passerelles permettent de parcourir le stand sans rater une seule borne... Décidément, la PlayStation a eu droit à tous les honneurs. Chez Nintendo, le cadre valait lui aussi le détour – mais rien à voir cependant avec celui de l'année dernière, où la N64 était officiellement dévoilée aux Américains. Une grosse déception nous attend pourtant sur le stand : le 64DD, Zelda, Yoshi's et DKC4 sont royalement absents ! Quant à Sega, la surface dédiée aux consoles est quasiment aussi importante que la partie PC, ce qui laisse imaginer l'importance prise par la micro dans les affaires de la firme... Autour des trois constructeurs, une myriade d'éditeurs gravite : Eidos, Virgin, Electronic Arts, Ubi Soft et de nombreux autres... Tout le monde est là, présentant des centaines de nouveautés, fraîchement sorties des studios de développement. Dans cette profusion, on court de surprise en surprise, s'extasiant sur tel



jeu, jouant à tel autre. Cependant, il manque à ce salon le Jeu, le Killer, celui qui nous aurait tous scotchés – à l'instar de Mario 64 l'an passé. Car même si les titres que nous avons découverts sont, pour la plupart, d'excellente qualité, aucun n'est réellement révolutionnaire. Bref, vous l'aurez compris, l'E3 est le Nirvana des jeux vidéo. Et pour vous le faire encore mieux comprendre, matez un peu les previews qui suivent. La plupart de ces jeux seront les hits de demain !

E3 : LE BILAN

Chaque année, l'E3 suscite de nombreuses interrogations. Lors de l'édition 1996, nous nous posions une question de taille : Sega contre Nintendo, lequel de ces deux géants réussirait à imposer sa console au public ? Le résultat des courses, un an après, est sans appel. Le grand vainqueur est... Chut... lisez ce qui suit. Vous aurez la réponse.

Un an après l'E3 de Los Angeles, la guerre ouverte qui opposait les trois constructeurs de consoles semble s'être transformée en guerre froide. En effet, Sony et Nintendo ont réussi le pari de s'accorder les faveurs de publics différents en termes d'âge. Quant à Sega, par manque de sorties, il se retrouve un peu laissé pour compte, mais ne s'avoue par pour autant vaincu... Petit tour d'horizon des stratégies de chacun.

SONY

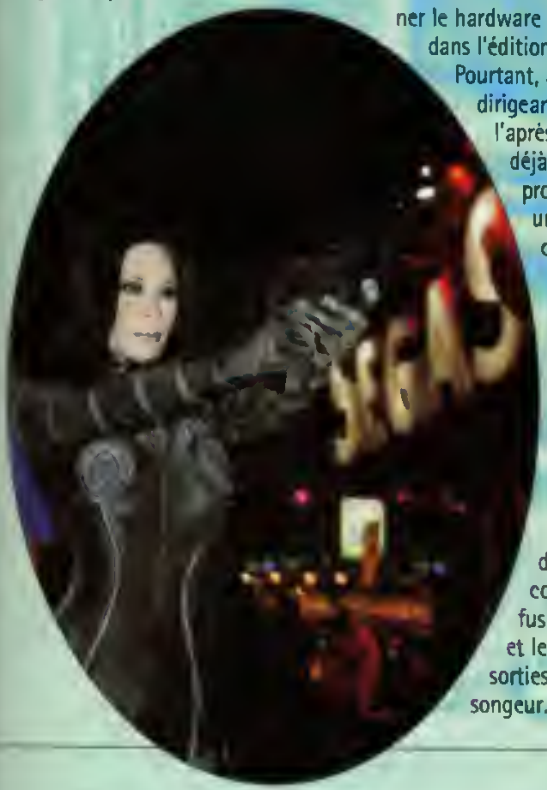
La PlayStation cartonne, c'est un fait reconnu de tous. Sur le salon, Sony présentait sur son stand une quarantaine de jeux. Côté éditeurs tiers, tout le monde sans exception est acquis à la cause Sony. La presque totalité des sorties est prévue dans un premier temps sur PlayStation, puis sur Saturn. Encore plus fort, certains autres titres sont développés exclusivement sur la 32 bits de Sony !
Bref, profitant du retard pris par Nintendo et du manque d'agressivité de Sega, la Play s'est incontestablement imposée comme leader sur le secteur des consoles 32 bits. Ses ventes ne faiblissent pas et la qualité des sorties annoncées d'ici la fin de l'année ne risque pas de changer cet état de fait. Autre raison de ce succès, Sony a réussi à « vieillir le public » auquel s'adresse la console. Grâce à des jeux agressifs et défoulants, plus une communication omniprésente, Sony a démocratisé le monde du jeu vidéo en le rendant attractif à un public plus adulte.

NINTENDO

Un an après sa sortie au Japon le 21 juin, il est temps de dresser un bilan du succès mitigé de la N64. Contrairement aux consoles précédentes (NES, Super Famicom...), la N64 n'a pas réussi à s'imposer au yeux du public traditionnellement dévoué à Nintendo. Résultat, même au Japon, Sony a devancé Nintendo. Ce relatif échec est peut-être dû à la politique exclusive pratiquée sur N64 : peu de jeux, mais des jeux de qualité ! D'accord, mais un joueur aime avoir le choix lorsqu'il décide de s'acheter une cartouche ! Or les hits sur N64 ne sont pas nombreux. Mario, Mario Kart, Turok et quelques autres sont certes impressionnants, mais tous les fans de baston, de jeux de caisses, de RPG ou de shoot'em up ne risquent pas de trouver leur bonheur sur N64...

géant nippon destine sa console à un public plus jeune que celui de la PlayStation. Exception faite de Turok ou de Goldeneye, toutes les cartouches N64 sont « bon enfant » et plaisent ainsi aux plus jeunes, une cible chère à Nintendo.

Enfin pour le moment. Fort heureusement, aux États-Unis, le bilan est plus positif pour Nintendo. Neuf mois après sa sortie, il s'est déjà vendu deux millions de N64. Un raz de marée qui permet à Nintendo de rester dans la course face à Sony.
Au final, avec un peu plus de cinq millions de machines vendues dans le monde, Nintendo a plutôt bien négocié son arrivée. En sortant des adaptations de jeux Super NES, le



Un an après le grand match qui opposait Nintendo, Sony et Sega, on peut – provisoirement – juger du succès (ou de l'échec) de chacun.

SEGA

Bonne dernière dans le trio des consoles dites de la nouvelle génération, la Saturn ne semble pas être en mesure de s'imposer. C'est pourquoi les éditeurs tiers sont de plus en plus réticents à utiliser ce support. Pour preuve, le peu de jeux présentés à l'E3 sur Saturn – les plus gros titres ayant été développés par Sega en interne. Devant cet échec, Sega a donc décidé d'étendre son domaine d'activité en se lancant dans l'édition de softs sur PC, grâce à sa gamme Sega PC. Celle-ci semble promise à un bel avenir et laisse peut-être présager de l'avenir de la marque : abandonner le hardware pour se lancer dans l'édition.
Pourtant, aux dires des dirigeants de Sega, l'après Saturn est déjà prévu avec le projet Blackbelt : une nouvelle console prévue – si tout va bien – pour la fin 1998.
Bref, pour Sega les choses ne vont pas très bien, et même si en interne on reste confiant, le désistement de Bandai concernant sa fusion avec Sega et le manque de sorties laissent plutôt songeur...

La PlayStation est la grande gagnante, avec ses quatorze millions de consoles vendues. La Nintendo 64 s'en sort plutôt bien, même si elle est handicapée par le prix de ses jeux et le nombre de sorties. Quant à la

Saturn, elle tente de survivre face à ses deux concurrentes. Mais qui sait ce que nous réserve l'avenir ? Une seule chose est sûre : avec le 64DD repoussé, la Blackbelt pour fin 98 au mieux et une hypothétique PlayStation 2, l'année prochaine ne devrait pas voir l'émergence de nouvelles machines. Tant mieux ! On n'est pas encore lassé par celles qui existent déjà !

La M2 annulée

La M2, le projet d'une console conçue par Matsushita et jusque-là assez mystérieuse, semble selon certaines rumeurs avoir été purement et simplement abandonnée. Cependant, il est possible que Matsushita tente de rentrer en pourparlers avec Sega. Le but : adapter la technologie M2 à la future Blackbelt.

N64 : sortie française détaillée

Date : 1er octobre 97
Standard : PAL
Prix : 1 090 francs (nue)
Prix des jeux : de 369 à 499 francs
Titres : Mario 64, Wave Race, Pilotwings 64, MK Trilogy, Shadows of the Empire, KI Gold, Lylat Wars (Starfox renommé pour des questions de droit. Hallucinant !), Goldeneye 007 (mi-novembre), Banjo-Kazooie (début décembre à confirmer), etc. Soit au total vingt-cinq titres d'ici la fin de l'année.
Accessoires : paddles de couleur, memory pack.

Le 64DD repoussé

La sortie de l'extension sur N64 annoncée par Nintendo est repoussée (décidément, c'est une habitude un peu trop systématique).
Initialement prévu pour la fin de l'année, le 64DD ne sortira finalement pas avant mars 98 au Japon, octobre aux States et fin 98 en Europe. Raison invoquée par Nintendo : selon Howard Lincoln, la qualité des jeux (Zelda ?) n'aurait pas convaincu. Nintendo a donc décidé de reporter ce lancement, en attendant d'être satisfait du résultat.

TOMB RAIDER 2

Le phénomène Lara...

La belle aventurière fait son come-back dans une suite qui nous réserve des surprises de taille...

Lara Croft est une bombe ! Une bombe sculpturale, aux formes presque palpables, que l'on voit évoluer derrière l'écran, et c'est avec la paume des mains moites que nous avons dirigé la belle virtuelle dans ce nouvel opus. Cette fois, Lara va devoir affronter une secte ! Les détails de ses tribulations ne sont pas encore connus mais nous pouvons déjà vous affirmer qu'elle va beaucoup voyager : muraille de Chine, Venise, Népal... Les destinations touristiques les plus courues sont au programme, mais notre héroïne n'est pas là pour flâner – les dangers qu'elle a à affronter sont encore plus nombreux que dans le premier épisode. Par exemple, les ennemis devraient être deux fois plus nombreux. Les développeurs ont cherché à coller davantage à la réalité, et les adversaires humains seront désormais majoritaires.

En haut de ces escaliers se trouvent plusieurs ennemis. Attention.

Lara en chair et en os, incarnée par Rhona Mitre, comédienne anglaise.

Parmi les nouveautés les plus réjouissantes, signalons que Lara change souvent de tenue (on ne la voit pas se déshabiller, désolé...) pour s'adapter ainsi aux conditions climatiques ou à son environnement. Elle s'habillera donc chaudement (en portant un blouson lorsqu'il neige) ou bien beaucoup plus « petitement » (en s'affichant dans une combinaison moulante lorsqu'elle a besoin de plonger dans certains endroits). De nouvelles armes sont bien entendu prévues – un harpon peut s'avérer pratique pour la chasse aux requins – et Lara sera même capable de piloter certains engins. Lesquels ? C'est encore un mystère... Bref, Tomb Raider 2 n'était pas un des plus gros jeux du salon pour rien. Gageons qu'un bel avenir l'attend après le carton du premier épisode.

Éditeur : Eidos
Sortie France : novembre

Venise est un véritable labyrinthe de petites rues entremêlées. Vous devrez l'explorer en long, en large et en travers avant de vous y retrouver.

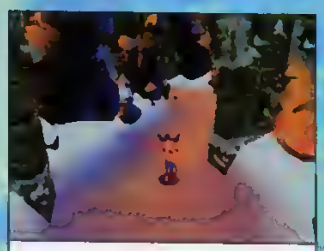
Si le plancher des vaches cesse d'inspirer vos pieds agiles, prenez votre envol et jouez « la chatte sur un toit brûlant...»

CRASH BANDICOOT 2

« Et whizz !... »

Après le succès planétaire du premier volet, il semblait logique que Crash hérite d'une suite...

Sous-titré « Cortex Strikes Back » (certains boss aussi ont des noms débiles), ce nouvel épisode de Crash Bandicoot reprend le principe du premier – qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires dans le monde – tout en jouant davantage la carte de la diversité. Censé être deux fois plus long que le premier volet, Crash 2 vous invite à diriger votre animal tourbillonnant à travers des tonnes de stages, tous très différents. À cet égard, une position « centrale « vous permet de choisir illico le monde dans lequel vous désirez vous plonger. L'idée est bonne puisqu'elle permet de ne pas bloquer bêtement sur un passage et permet de passer à autre chose, en attendant que l'esprit et la main soient plus inspirés.



Courir dans le stage de l'hiver pour se réchauffer.

Les différents mondes sont accessibles par le biais de sas. Vous choisissez celui qui vous inspire le plus, y pénétrez gaiement, et le tour est joué.

Les stages, auxquels nous avons pu nous essayer, ont tous au moins un point commun : ils sont très beaux. La rivière et ses tourbillons – où vous devez passer entre des mines, éviter de vous faire aspirer... – se révèlent, à ce titre, particulièrement réussis. Toujours très « directif », Crash 2 a souvent tendance à vous imposer son rythme. Un scrolling continu vous emmène vers l'avant, et il faut faire avec en évitant de se faire toucher, sans possibilité de retour. Les séquences classiques, où vous pouvez aller et venir, sont, évidemment, présentes elles aussi. En plus des trips plate-forme – comme dans Crash 1 –, vous aurez ici droit à des séquences dans l'espace ou, équipé d'un jet-pack, il vous faudra faire preuve d'habileté pour éviter les obstacles, tout en vous débarrassant des ennemis (rares mais mortels) qui vous attendent. Tout cela sans oublier les boss, plus impressionnants que jamais ! Une future valeur sûre, sans doute.

Éditeur : Sony
Sortie France : décembre

Pour éviter de se faire calciner, Crash fait des bonds – petit patapon - qui l'emmènent très haut vers la voûte étoilée.

Pour vous défaire de ce boss, il faut l'amener à se poser sur les plates-formes qui s'effondrent. Un jeu dangereux mais excitant.

ODDWORLD

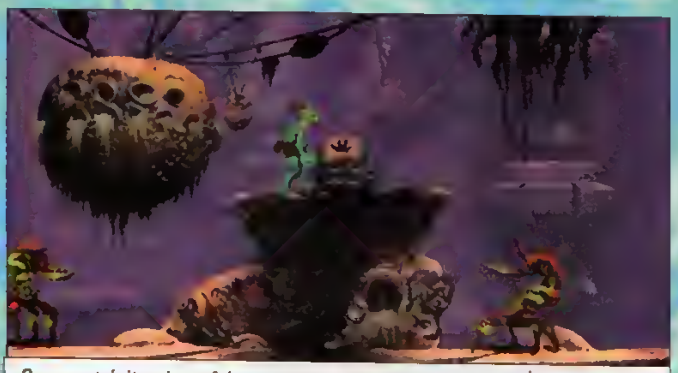
Abe's Oddysee

C'est sur le stand de GT Interactive que le petit bijou de l'E3 97 se cachait. Après une démo envoûtante, nous sommes tombés sous le charme de cette créature rebutante.

Abe, c'est le nom du héros de ce jeu de plate-forme qui prouve que même dans ce genre archi-exploité, on peut bel et bien encore innover. Plantons le décor. Sur une planète, Molluck The Glukkon contrôle un empire peuplé d'êtres asservis, dont Abe fait partie. Un jour, dans les dédales de l'usine où il est esclave, il surprend une conversation privée au cours de laquelle il apprend que les prochaines productions de viande seront constituées de la chair des membres de sa race. Inutile de réfléchir, il est temps de s'évader...
Abe's Oddysee ressemble à un savant mélange de Prince of Persia pour le genre plate-forme et de Lost Viking pour le côté casse-tête. Le plus (qui n'est pas petit) c'est que notre nouvel ami peut communiquer. Différentes manips' lui permettent de parler sommairement (« hello, follow me, stay here... »). Et c'est là que tout change : il devient « réel » et l'on s'identifie complètement à lui — le voir trépasser est alors un vrai déchirement.

Les niveaux sont variés et parfois riches en effet spéciaux.

Abe possède plus de pouvoirs qu'il ne l'imagine. Il le découvrira en même temps que le joueur, au fur et à mesure de l' oddysee.



Comment éviter de se faire croquer par ses deux ennemis ? À vous de le découvrir. Méfiez-vous ils ne rigolent pas. Pensez à l'empreinte...

Abe peu prendre le contrôle d'une autre créature et du coup la diriger. Mais attention il faut bien se concentrer. Amusant et pratique.

Abe prend conscience qu'il doit sauver ses comparses ; il faut donc dans un premier temps les mener vers la sortie de l'usine. Paraissant un peu stupide au début, il est en fait doté de pouvoirs très spéciaux qui lui permettent, entre autres, de pénétrer dans le corps de certains de ses ennemis pour ensuite les diriger. Avant de pouvoir libérer un esclave, il faut étudier à fond le tableau et trouver l'astuce qui permettra de passer la clôture électrique, les mines, les gardes... Si au départ c'est assez simple, plus on avance et plus cela se complique. Le scénar' de ce soft est superbement ficelé car riche en rebondissements (chut... surprise !) ; la réalisation graphique cartonne également, et les scènes cinématiques s'enchaînent brillamment avec les niveaux jouables, aux décors soignés et variés. Bref Oddworld Abe's Oddysee, avec son héros sympathique, est l'un de nos coups de cœur que l'on défend d'ores et déjà. Et on lui réserve une place de choix dans un test que l'on espère très prochain !

Éditeur : GT Interactive
Sortie France : sept/oct

HERCULES

Super heros

L'adaptation console du 35e DA des studios Disney sortira en exclusivité sur PlayStation, pour le plaisir des petits et des... petits. Très abouti graphiquement, Hercules vous propose d'incarner le célèbre colosse. Le pauvre doit prouver à son père – Zeus, himself – qu'il mérite aussi de devenir un Dieu. Pour se faire, il se retrouve confronté à de nombreuses épreuves. À vous de mener à bien sa quête divine ! Les différents niveaux du jeu alternent agréablement les genres. Tantôt plate-forme classique mâtinée de 3D, tantôt course avec un scrolling en profondeur. Une chose sûre : Hercules joue la carte de la variété. Les graphismes, quant à eux, sentent bon le travail bien fait. Les détails fourmillent, les couleurs pètent... Nul doute que ce jeu devrait ravir les plus jeunes. Les autres le trouveront certainement trop facile.

Éditeur : Disney Interactive
Sortie France : octobre

COOL BOARDERS 2

Tout schuss !

Après l'excellente surprise créée par Cool Boarders, premier du nom, c'est avec une impatience non feinte que nous avons dévalé les nouvelles pentes virtuelles de ce nouveau volet. Passé tout un tas d'options rédigées dans un style graffiti assez indéchiffrable, le jeu apparaît enfin, et là c'est l'excitation... en même temps que la déception. L'excitation parce que le jeu s'avère être toujours aussi maniable, et que l'on retrouve rapidement ses marques ; la déception car les snowboarders dévalent assez lentement les pistes et ne nous offrent plus les mêmes sensations qu'auparavant. Maintenant, il faut tout de même souligner que le jeu n'est pas terminé. Dans la version définitive, la vitesse de déplacement sera peut-être optimisée... Et puis le jeu à deux, en écran splitté, apporte une touche de convivialité qui manquait un peu au premier épisode. Du bon et du moins bon donc, pour un jeu que l'on attend en version déf' avec impatience. Croisons les doigts...

Les circuits sont nettement moins réalistes mais c'est cool !

Éditeur : UEP
Sortie : N.C.

Le mode Deux joueurs dont nous rêvions depuis le début.

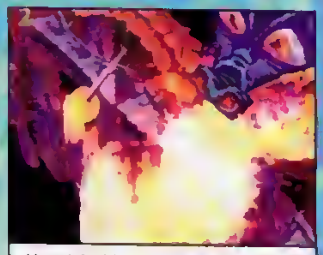
Les snowboarders possèdent dorénavant leurs propres atouts.

On espère que le jeu soit au final plus délire !

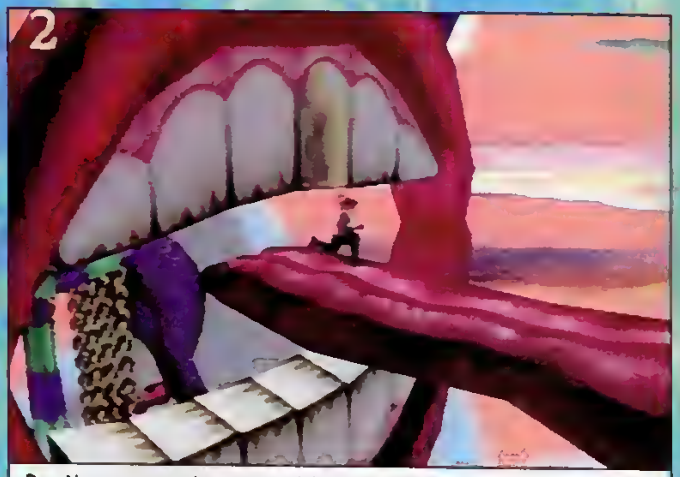
PANDEMONIUM 2

Un jardin extraordinaire...

Si au cinéma les suites sont souvent moins attrayantes, dans le domaine des jeux vidéo, un deuxième épisode est souvent plus abouti. Pandemonium 2 ne déroge pas à la règle ; ce deuxième volet s'apparente au bouquet final d'un feu d'artifice. Dans un délire psyché, on retrouve toujours Fargus le bouffon et Nikki, mais petit changement, celle-ci prend le devant de la scène en devenant le perso le plus important du couple. Ils sont tous deux dotés de nouveaux atouts ainsi que d'animations originales. Par ailleurs, les mouvements de camera pallient aux restrictions de la 3D dirigée et rythment avec brio l'action de ce jeu de plate-forme acidulé.


Un véritable conte de fées truffé de dragons. Prodigeux !

Éditeur : BMG
Sortie France : novembre


Des décors encore plus spectaculaires ! J'en reste bouche bée, pas vous ? Courrir sur une langue il n'y a que dans les jeux qu'on voit ça !

DB GT

Sangoku 3D

Très attendu par les fans, encore nombreux, du Super Sayan aux cheveux d'or, DB GT a interpellé beaucoup de monde lorsque nous l'avons découvert pour la première fois en photos. Le jeu semblait effectivement innover (enfin !) en proposant de faire évoluer des personnages en « vraie » 3D. Malheureusement, et la déception est amère, ce « nouveau » Dragon Ball reprend le principe de tous ceux qui sont sortis auparavant. Les persos en 3D n'évoluent que sur une ligne — comme dans les anciens jeux 2D —, et les angles de caméra ne changent que lorsqu'un des combattants balance une super attaque. En photos, l'illusion est bonne, mais lorsqu'on se trouve devant le jeu, le rêve se brise. Attendons tout de même la version définitive, mais a priori...

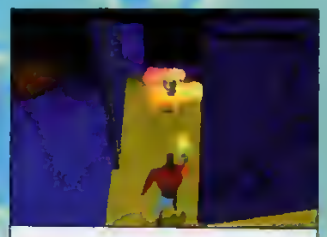
Éditeur : Bandaï
Sortie Japon : août

Ca ressemble à de la 3D...

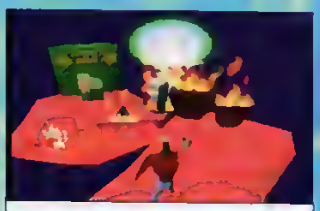
... mais ce n'est pas de la 3D !

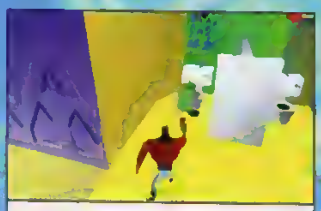
Petit tour d'horizon des personnages de DB GT. On retrouve les habitués.

BLASTO
Capitaine courage


Un univers psyché pour un perso speedé !

Dans un monde en 3D, d'apparence simple et dépouillée, vous dirigez le capitaine Blasto, pourfendeur de crânes extraterrestres et culturiste à ses heures perdues (qui sont apparemment nombreuses). Assez simple – voire simplet – graphiquement parlant, Blasto révèle tout de même rapidement de grandes qualités. Le jeu est fluide, le personnage maniable (Blasto tire sur ses ennemis avec précision, il peut se rattraper aux plates-formes, faire de petits pas de côté...), et une fois celui-ci bien en main – l'ambiance rigolote du jeu aidant –, on finit vraiment par accrocher. Le mix entre plate-forme et action est assez bien trouvé, et même si le jeu semble immense, les développeurs de Blasto assurent qu'il existe plusieurs « niveaux » d'exploration pour que chacun puisse s'y retrouver (vous trouvez des choses et n'êtes pas coincé, mais en fait, il y a beaucoup plus à voir). Un titre original qui devrait pas mal faire parler de lui.


Blasto ne jure que par son gun, comme Earthworm Jim.

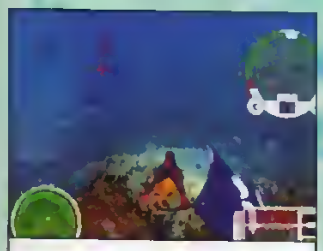

La 3D est suffisamment fluide pour pallier les graphismes.

Éditeur : Sony
Sortie France : novembre

TREASURES OF THE DEEP
Décompressez

Attention, requin en vue... Faites attention aux dents acerées de ce gros poisson !

Namco nous entraîne dans une chasse au trésor aquatique de toute beauté. Explorez les fonds marins en sous-marin de poche, ou nagez au milieu de raies mantas tout en évitant les requins ne sont que deux des nombreuses facettes du jeu. La plus importante est de retrouver différents trésors (comme le crucifix du Vatican) enfouis dans le sable des différentes mers et océans du globe. Vos trouvailles vous permettront de gagner de l'argent, option indispensable pour s'équiper (véhicules, armes, filets...), et gérer au mieux votre équipement. Mais attention, vous n'êtes pas toujours seul sur le coup. Certains niveaux semblent spectaculaires car truffés de surprenantes découvertes... Enfin, une bonne exploitation du milieu marin qu'on attendait depuis longtemps à la rédaction.


Sous l'eau, vous croisez des créatures envoûtantes.

Espaces infinis, mers d'azur, plénitude totale... Nagez en paix.

Le tableau des réglages vous permet de gérer vos plongées.

Éditeur : Namco
Sortie US : sept.

NUCLEAR STRIKE

Pacifiste s'abstenir

Contrairement aux épisodes précédents, ce Nuclear Strike vous propose de passer aux commandes de plusieurs types d'appareils.

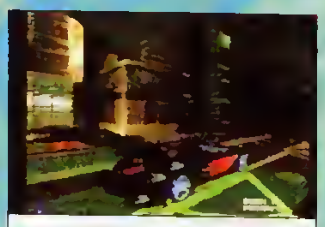
La longue et prolifique lignée des « bidules Strike », accueille un petit nouveau. Répondant au très pacifique nom de Nuclear Strike, il apporte son lot de nouveautés. Parmi les plus intéressantes, on notera les nombreux véhicules terrestres et aériens (hélicos, avions, chars d'assault, hovercrafts...) dont vous pourrez prendre les commandes. Une bonne chose qui confère au jeu une grande richesse. Cette innovation ne doit cependant pas faire oublier que Nuclear Strike est avant tout un jeu bien bourrin. Les missions de destruction sont legion, et même si vous devez gérer votre carburant ou libérer des prisonniers, vos talents de stratèges ne seront pas mis à contribution. Bref, Nuclear Strike c'est du 100 % pur défouloire. Et comme en plus le jeu est sublime, on aurait tort de s'en priver !

Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : fin 97

BATMAN & ROBIN

Ghotic America

Les adaptations de films en jeux vidéo sont nombreuses. Elles le sont d'autant plus lorsqu'il s'agit de grands films hollywoodiens. Et la série des Batman se distingue particulièrement dans ce domaine. Dans cette nouvelle production, vous vous retrouvez dans la peau de ce sombre héros qu'est Batman, bien sûr, et vous vous baladez dans des décors en 3D, où la liberté de déplacements s'avère être totale. Les textures utilisées sur les décors semblent pour le moment assez grossière, mais on peut espérer que la version définitive du jeu en proposera de plus cleans. Les séquences en Batmobile sont évidemment toujours présentes, et les amateurs de course pourront s'en donner à cœur joie dans les rues de Gotham. Une adaptation qui ne confine pas au génie, certes, mais qui semble plus intéressante que beaucoup d'autres.



Que serait un homme chauve-souris sans sa Batmobile ?...

« La petite boutique des horreurs », version Batman !

Le glacial Mr Freeze (Schwarzy !) veut congeler Gotham...

Éditeur : Acclaim
Sortie France : septembre

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

Leeloo se prend pour Lara !

Développée par Kalisto, en collaboration avec Gaumont Multimedia, l'adaptation PlayStation du *Cinquième Élément* vous permet de rejouer le film en direct live. Enfin presque... car cette transposition en pixels de l'univers imaginé par Besson n'est autre qu'un bon gros beat'em all ! Incarnant au choix la superbe Leeloo, ou un erstaz de Bruce Willis (question de droits), votre objectif est de retrouver les quatre éléments, symbolisés par des pierres sacrées, pouvant sauver la Terre de l'emprise du Mal. Pour cela, les deux héros sont rompus au close combat et ont à leur disposition une panoplie d'armes futuristes. La version présentée lors du salon nous a permis d'admirer Leeloo, aux prises avec des Mangalores. Coups de pieds sautés, coups de poings et autres manchettes... la belle n'a peur de rien. Bref, le Cinquième Élément pourrait en définitive être une bonne surprise, d'autant qu'on y retrouve certains lieux clés du film, tels que les immeubles de New York, l'astroport ou encore le Fhloston Paradise... De quoi ravir les nombreux fans !

Leeloo, la rousse..., à la recherche des éléments sacrés.

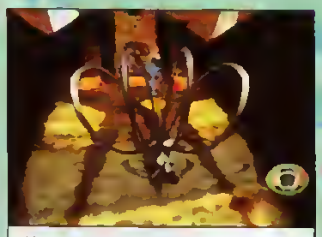
Éditeur : Kalisto
Sortie France : fin 97

MDK

Le sniper est dans la Play

Un shoot'em up d'un genre nouveau, mais à la réalisation décevante.

Après un succès controversé parmi le public PC, le nouveau perso de David Perry (créateur de Earthworm Jim), s'installe sur la Play. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu : MDK (Murder Death Kill) est un shoot'em up radicalement nouveau, limite révolutionnaire. Vous dirigez un extraterrestre qui, muni d'un « putain de gun à viseur », peut blaster un gus à l'autre bout du niveau en zoomant dessus (voir encadré photos). Si ce mode Sniper s'avère être très fun, la réalisation générale, quant à elle, est pour le moment indigne de la console. Les graphismes ne sont pas terribles et la jouabilité contraignante. On espère que tout cela sera corrigé dans la version finale car le soft est suffisamment original pour se constituer un noyau dur de fans.



L'envol du killer est de toute beauté. Space mais chouette !

Éditeur : Interplay
Sortie France : octobre

Ça Zoome

AUTRES JEUX PLAYSTATION

Beastorizer

Parmi la flopée de jeux de combat du salon, Beastorizer (nom provisoire) a créé la surprise. Signé Hudson et Eighting/Raizing, il vous invite à jouer avec des personnages capables de se transformer, en cours de jeu, en différents animaux : lapin, tigre, gorille... Le jeu propose des séries d'enchaînements assez démentes et est très impressionnant à voir.

Éditeur : Hudson
Sortie : N.C.

Star Wars Masters of Teras Kasi

Les fans seront sans doute ravis d'apprendre qu'un jeu de com-

bat tiré de Star Wars est en préparation chez Lucas. Huit persos de base sont disponibles (Luke, Chewbacca, etc.) mais dans la version finale, persos cachés ou pas, il devrait être vingt ou trente. Assez décevant pour l'instant (coups raides, jouabilité moyenne), SWM profite en tout cas d'une bonne idée.

Éditeur : Lucas Arts
Sortie France : début 98

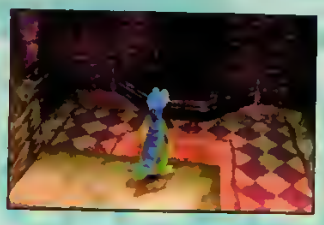
Forsaken

Chez Acclaim, Forsaken (également prévu sur N64) vous invite à jouer les explorateurs dans les couloirs d'un vaisseau, un peu comme dans Descent. Le principe est simple : vous explorez les entrailles de métal, tirez sur tout ce qui bouge et puis basta ! Le jeu à deux via écran splitté est possible. Un titre assez réussi dans le genre.

Éditeur : Acclaim
Sortie France : décembre

Gex Enter the Gecko

Ce Gex 2 vous fait évoluer, cette fois, dans un monde en 3D. Le jeu se révèle très beau, avec des textures très propres, des effets



de lumière réussis, et Gex se déplace dans cet univers sans aucun ralentissement. Sa capacité à marcher sur les murs ou le plafond a bien entendu été conservée, et s'adonner à l'exploration d'un endroit en l'utilisant est très rigolo.

Éditeur : BMG
Sortie France : octobre

Power Soccer 2

La « vraie suite « du foot de Psygnosis arbore des atouts convainquants. Graphismes riches, animations en Motion

Capture de toute beauté, coups spéciaux ultra-violents... En prime vous aurez même droit aux commentaires d'Yves Lecoq ! Le pied, non ?

Éditeur : Psygnosis
Sortie France : octobre

Resident Evil, Director's cut

Resident Evil nous revient dans une version remaniée. Ce « nouveau « jeu reprend exactement la trame de l'original en y ajou-

tant quelques nouveautés : trois niveaux de difficulté, angles de vue inédits, nouveaux vêtements pour les personnages... C'est somme toute assez léger, mais le jeu comprend — c'est intéressant — une démo de Resident Evil 2.

Éditeur : Virgin
Sortie : N.C.

Populous 3

Le jeu reprend le principe des épisodes précédents : vous êtes une sorte de dieu qui crée des villes, des océans, peut décider de tout détruire, reconstruire, etc. Mais cette fois, le monde que vous créez est tout en 3D ! Les mégalos vont adorer !

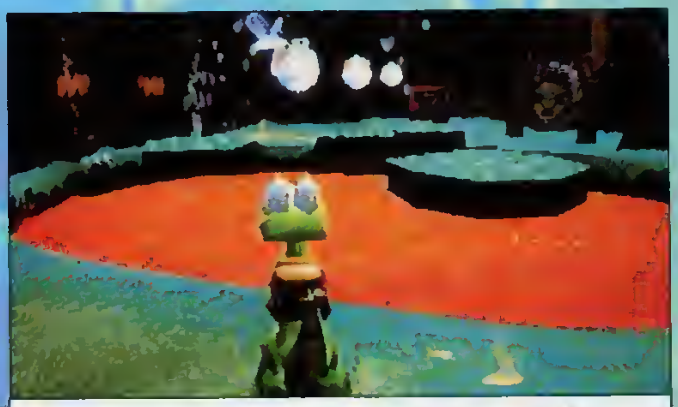
Éditeur : Sunsoft
Sortie US : novembre

Colony Wars

À mi-chemin entre un Wing Commander et un shoot arcade, Colony Wars augure du meilleur. Rapide, beau et apparemment très riche, ce shoot en met vraiment plein la vue ! Et même si on est un peu dérouté au début, on accroche rapidement.

Éditeur : Psygnosis
Sortie France : octobre

CROC
Legend of the Gobbos

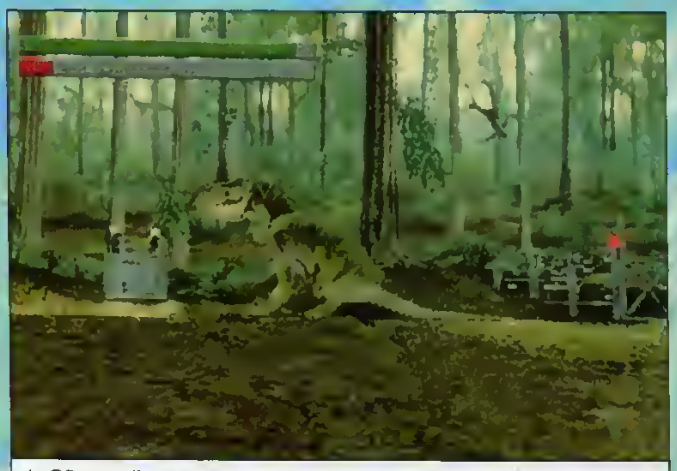

Si vous pensez que la PlayStation est incapable de supporter un jeu « à la Mario 64 », vous changerez d'avis avec l'ami Croc !

Croc est un petit dinosaure vert, style Yoshi, qui évolue dans un monde qui n'est pas sans rappeler celui de Mario. Sa capacité à sauter et à retomber lourdement sur le sol, lorsqu'on rappuie sur un bouton, justifie encore davantage la comparaison.

Graphiquement très mignon – avec ses couleurs chatoyantes, ses ennemis rigolos –, Croc semble avant tout destiné aux enfants. Des « puzzles » (problèmes à résoudre) simples vous attendent à chaque nouveau tableau, et le jeu se révèle assez diversifié pour ne jamais être ennuyeux. Un petit soft apparemment très sympa, d'une qualité équivalente sur Saturn et PlayStation (la version Saturn était un peu moins belle, mais aussi moins avancée).

Éditeur : E.A.
Sortie France : novembre

LOST WORLD
Les dinos se réveillent !


Le T.Rex est l'un des niveaux les plus spectaculaires. Le voir se mouvoir est un réel plaisir. Oui, évidemment en photo, c'est autre chose...

Les niveaux jouables avec les humains sont également funs, mais moins originaux.

Entre action et plate-forme, ce soft de Dreamworks Interactive (la nouvelle boîte de Spielberg), nous a énormément séduits. Le joueur dirige tour à tour des dinos (trois en tout dont un vélociraptor et le spectaculaire T.Rex), et des humains (pour des scènes d'action du type mission commando, très speed). Les graphismes et l'animation en 3D font partie des plus beaux que l'on a pu voir sur le salon. Peu importe que le soft ne soit pas en Full 3D, ce qui prime avant tout c'est son côté grand spectacle. Diriger le T.Rex reste un grand moment. On croque les humains avec un malin plaisir et un réalisme parfois effrayant. De plus, l'ambiance sonore (hurlement de terreur, douleur, colère...) aide également à s'immerger totalement dans le jeu.
Si Lost World n'est pas aussi beau sur Saturn que sur Play, il reste néanmoins tout aussi intéressant. Attendons de voir la trentaine de niveaux annoncés pour confirmer que ce soft est un des futurs hits de l'année 98.

Éditeur : Dreamworks Interactive
Sortie US : septembre

HERC'S ADVENTURES

Bon esprit !

Déjà présenté l'année dernière, Herc's Adventures est un jeu qui s'est fait terriblement attendre, mais dont le développement est enfin terminé. Graphiquement très cartoon, le jeu joue à fond la carte de l'humour. Le DA d'intro, par exemple, est très drôle : il vous montre les personnages que vous allez incarner, et qui sont en fait des jouets entre les mains de Zeus (dans une partie d'échecs contre Hadès).
Dans ce soft, vous pouvez jouer avec Hercule, très fort ; Atlanta, douée pour toucher à distance ; ou bien encore Jason, plus rusé que les deux autres. Herc's Adventures se présente comme un jeu d'aventure/action vu de haut — qui rappelle assez Legend of Thor — auquel vous pourrez vous essayer à deux en même temps. L'univers mythologique vous fera rencontrer toutes sortes d'ennemis redoutables : squelettes, cyclopes, hydres...

Faites votre choix entre la bonne, la brute et le truand !

En mode Deux joueurs la solidarité s'avère appréciable.

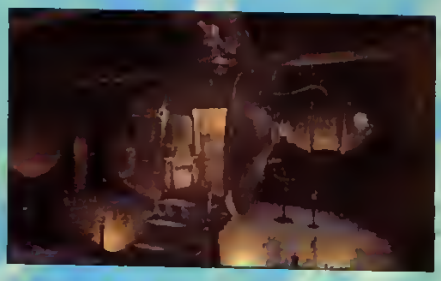
Un titre à l'ambiance délirante et très attachant.

Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : octobre

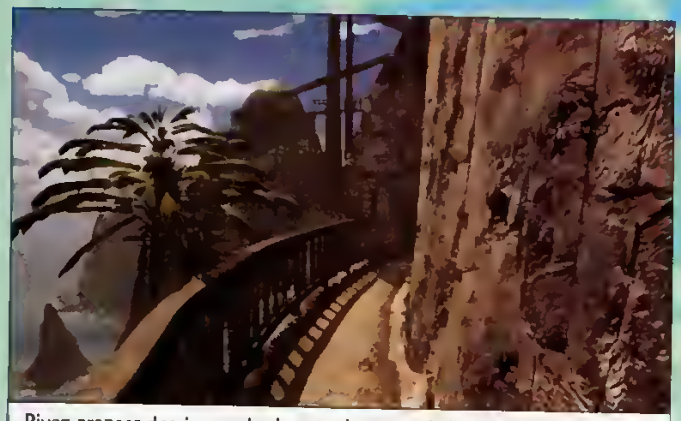
RIVEN

L'après Myst

Riven est la suite de Myst. En préparation depuis à peu près quatre ans, il semble être largement à la hauteur de son prédécesseur. Seule une vidéo nous le présentait, et même si nous n'avons pas pu y jouer, une chose est sûre : Riven est d'une beauté à couper le souffle. Plus de 7 000 images, une heure d'animations diverses, et une autre heure de musiques originales s'étalent sur quatre CD.
Le soft reprend le principe même de Myst — énigmes à résoudre, ambiance calme et mystérieuse —, mais l'aventure sera ici beaucoup plus longue. Gageons qu'elle sera également très intéressante.



Éditeur : Sunsoft
Sortie France : automne


Riven propose des écrans des jeux toujours aussi classe. L'ambiance de Myst se retrouve dans cette suite prometteuse.

Question architecture des lieux, le jeu semble d'une richesse rare. Matez un peu cette galerie. Impressionnant !

ENEMY ZERO

Une ambiance glauque

Enemy Zero est un jeu à l'ambiance curieuse et oppressante, qui se présente en fait comme un film interactif (mais pas seulement !). Incarnant une jeune femme réveillée de son « sommeil profond « lors d'un voyage dans l'espace, vous découvrez qu'un des membres de votre équipage a été attaqué par une créature non identifiée. S'ensuit une aventure, tendance enquête policière, ponctuée de très nombreuses – et très belles – cinématiques. Vos déplacements s'effectuent en temps réel dans des couloirs en 3D, et un système élaboré de sons vous oblige à être toujours sur vos gardes. Ainsi des bruits différents se font entendre selon la position d'un ennemi – vers l'avant, l'arrière ou les côtés. L'intervalle séparant ces bruits indique la distance de la menace. Un jeu original et tripant dont nous vous parlerons plus en détail à la sortie de la version définitive.

Scenes cinématiques et phases en 3D : un mix intéressant.

Éditeur : Sega
Sortie France : novembre

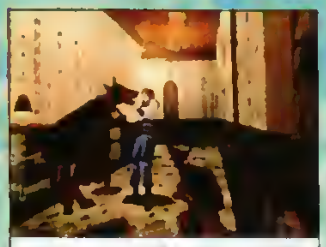
RESIDENT EVIL

Angoisse

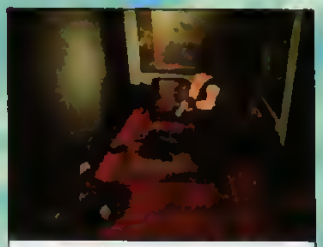
Sans bonne ni mauvaise surprise, le volet Saturn de Resident Evil n'est pas meilleur que sur PlayStation. Graphiquement, et au niveau de la jouabilité, les deux versions sont très proches, ce qui constitue plutôt une bonne nouvelle. Le seul reproche que l'on pourrait faire à l'encontre de la Saturn, c'est qu'elle accueille finalement le jeu très tard. À l'heure où les possesseurs de Play peuvent se gargariser de photos de Resident 2, l'effet de surprise du premier épisode est définitivement passé.

Dans les dédales de cette maison maudite, les rencontres sont variées mais rarement plaisantes.

Un bon zombie est un zombie mort ! Parole de joueur.



On ne peut oublier l'attaque des dobermans... sensationnel



Un zombie, un corps sans tête... bienvenue dans Resident

Qu'importe... L'arrivée de ce bijou de « virtual horror » doit être appréciée comme il se doit, et c'est les yeux brillants d'excitation que les possesseurs de Saturn vont bientôt pouvoir s'y essayer.

Éditeur : Capcom
Sortie France : septembre

SONIC R

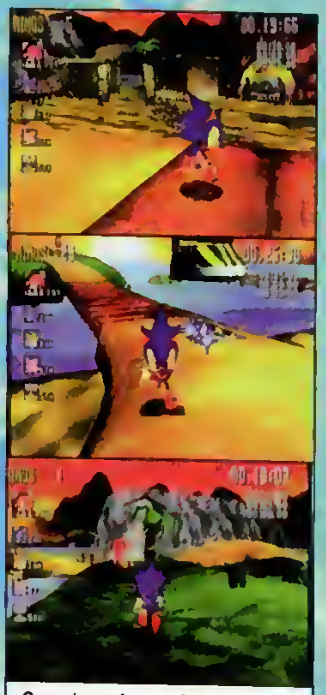
Cours Sonic, cours !

Le R du titre de ce nouveau Sonic cache un mot simple à deviner... lorsqu'on a le jeu devant les yeux : « Race ». Les concepteurs de chez Sega ont en effet décidé de reprendre le monde de Sonic et de l'adapter, après la plate-forme, au genre qu'il représente le mieux : la course. Les habitués de la série reconnaîtront immédiatement l'univers habituel du hérisson, avec ses palmiers, son ciel bleu pastel et ses points d'eau, sauf que tout ici est intégré dans un monde en 3D.

Voilà un Sonic confiant, avec son petit sourire en coin...

Le jeu, pour l'instant développé seulement au quart, vous invite à participer à une course dans laquelle se trouvent quatre autres participants : Knuckles, Emmy, Robotnik et Tails. Cinq personnages supplémentaires sont également cachés.
Speed – normal –, plutôt réussi graphiquement parlant, Sonic R se révèle en fin de compte assez « bon esprit ». L'idée est sympa, la réalisation semble suivre le pas... Le père Sonic reprendrait-il du poil de la bête ?

Éditeur : Sega
Sortie France : novembre



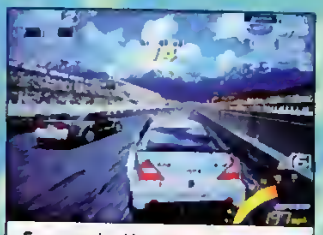
Quand on n'a pas de tête, on se sert de ses jambes...

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

La borne d'arcade de Touring Car n'a pas suscité de vives réactions. Après des merveilles comme Daytona USA ou Sega Rally, cette simulation a semblé en effet un peu légère. Réussir à garder sa voiture sur la route tenait de l'exploit et l'on se découragait souvent très vite. D'où une certaine déception... Avec cette conversion Saturn, le problème semble avoir été résolu. Compatible avec le paddle analogique, celui-ci se révèle très précis dans les déplacements de la voiture, et les virages peuvent se négocier tout en douceur. La jouabilité semble donc avoir été revue et corrigée, ce qui assure au jeu un intérêt certain. La version présentée n'était censée être terminée qu'à 40 %, et déjà on peut imaginer que le Touring Car définitif, en reprenant tous les circuits de la borne et de nouvelles options, risque d'avoir du succès auprès des amoureux de la conduite... enfin.

Éditeur : Sega
Sortie France : novembre

Les photos illustrant cette demi-page sont tirées de la version arcade de Touring Car. Sur Saturn, les textures sont évidemment moins fines.



Essayez de dépasser en ligne droite, avant le virage.

Un petit air de Sega Rally...

Pour déraper de cette façon, sans sortir, il faut assurer !

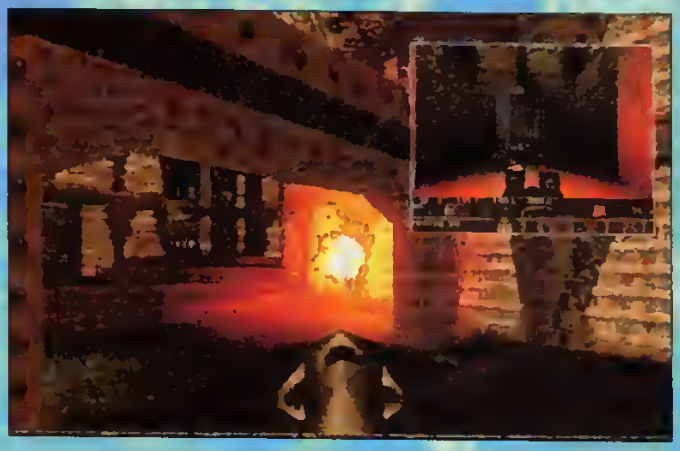
QUAKE

Pan, pan et re-pan !

Les doom-like se suivent et se ressemblent toujours au moins un peu... Voir arriver Quake sur Saturn est plutôt une bonne chose. Une bonne chose car la console gère le moteur 3D et les déplacements d'une manière fluide. Vous pouvez avancer très vite, tirer ou bien esquiver des projectiles sans qu'apparaissent de ralentissements... Question buts et intérêt, Quake s'inspire très largement de Doom. Vous avancez, blastez de l'ennemi à coups de fusil à pompe ou de hache, ramassez des options, essayez de survivre grâce aux caisses de pharmacie... Le train train classique du G.I. parachuté en enfer ! Quake est une bonne adaptation, mais il faut bien avouer que, graphiquement, il déçoit quand même beaucoup. La version présentée était finalisée à 80 %, et on peut espérer que des efforts seront faits pour le rendre plus beau (textures sur les murs, les ennemis...). Un jeu compatible avec le pad' analogique, comme beaucoup d'autres titres en ce moment.

Éditeur : Sega
Sortie France : octobre

Dans Quake, on tire d'abord, et on retire après...

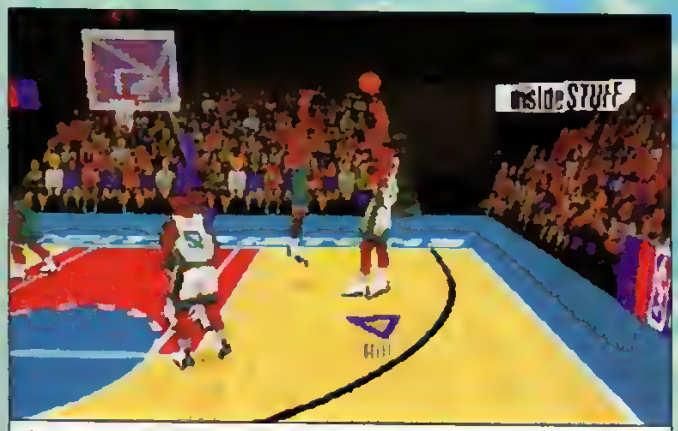


SEGA SPORTS

Pour athlètes virtuels

Sega est désireux de mettre l'accent sur les simulations de sport ! C'est dans cette optique que la branche Sega Sports est née (un nom judicieux quoique assez peu original), préparant du même coup plusieurs titres... que nous vous présentons illico : NBA Action 98, une simulation de basket-ball (1 ou 2 joueurs), NHL All Star Hockey 98 (1 à 8 joueurs), World Series Baseball 98 (1 ou 2 joueurs), et enfin Worldwide Soccer 98 (1 à 4 joueurs), qui serait en fait le Victory Goal 97 japonais revu et corrigé. Il n'y a pas grand-chose à dire de ces titres : aucun ne se démarque a priori par la qualité extraordinaire de sa réalisation. Mais quoi qu'il en soit, vous voilà prévenu. La Saturn se bat sur tous les fronts pour conquérir le monde du sport, et si vous êtes du genre à apprécier de tels titres, faites bien attention aux prochains tests de *Player One*.

... ou encore le foot, Sega Sports est là pour vous !



Que vous soyez du genre à apprécier les dunks bien appuyés, les affrontements à cinq contre cinq sur parquet ciré...

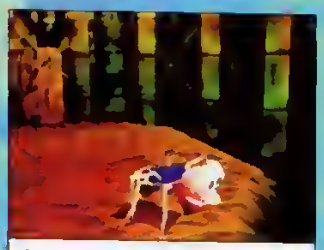
... que vous aimiez les simulations de base-ball, de hockey...

BANJO-KAZOOIE

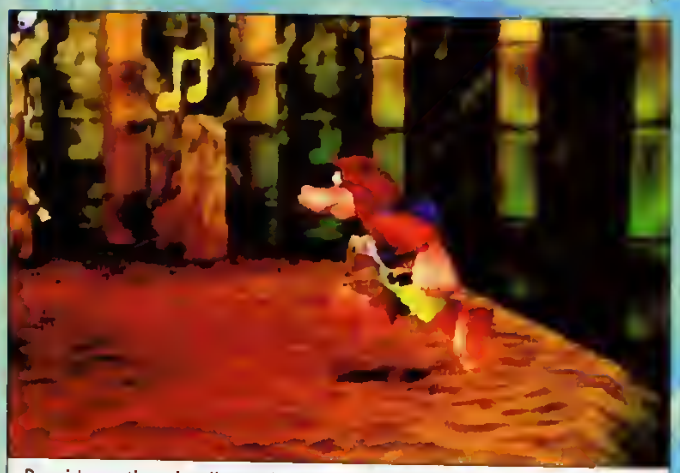
Un ours bien léché

Un nouveau soft de plate-forme en 3D qui suit les traces de Mario 64, le pionnier du genre. Ouais ! Et alors ?

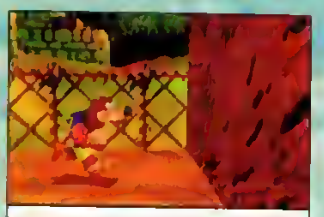
En vol, vous ressentirez les mêmes sensations que dans Pilotwings.


Le méchant sorcier a transformé Banjo en araignée.

On ne peut que d'ores et déjà vous le conseiller si vous appréciez le genre. Certes, nous aurions préféré une plus grosse surprise, mais on a vite fait d'arrêter de pleurnicher lorsque l'on a le pad' en main. Partir à la découverte de ces fastueux univers aux décors riches en détails, en ambiance et bien sûr


Parmi les options à collecter, les plus nombreuses sont les notes de musique. Normal, vu le nom du héros...

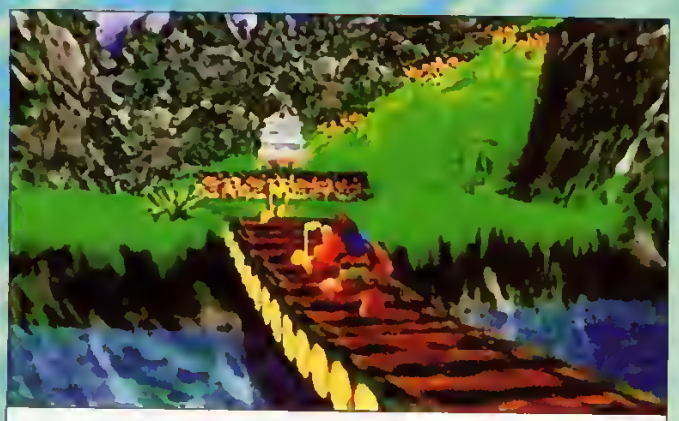
en rencontres mouvementées, illumine les yeux de chaque nouveau player. Après quelques minutes on est déjà sous le charme de cet ours aventurier. Malgré son caractère enfantin, il a de la gueule pour ne pas dire du chien, le père Banjo ! Accompagné par Kazooie, un oiseau rigolo placé dans son sac


Est-ce une falaise infranchissable ou existe-t-il un passage secret ?

L'indigène masqué possède des pouvoirs mystiques assez terrifiants. Essayez de vous montrer respectueux.

à dos, les deux comparses sont complémentaires. En une manip, vous passez de l'un à l'autre chacun ayant bien sûr ses avantages et ses inconvénients. Ils disposent tous deux d'une flopée d'animations qui les rendent presque vivants, voire drôles. Nager, voler (impressionnant !), se tranformer, etc. tout est possible ou presque. Mais comptez sur le talent de Rare pour que les frontières de l'impossible soient finement camouflées. Banjo-Kazooie semble à première vue graphiquement au-dessus de Mario ; reste à savoir maintenant s'il sera aussi bon question gameplay. D'après les premiers niveaux c'est sur la bonne voie. Est-il bien utile de vous dire que l'on suit l'affaire de très près ?

Éditeur : Nintendo/Rare
Sortie US : novembre


Le monde de Banjo-Kazooie, très champêtre, inspire davantage à la flânerie qu'aux combats. Profitez du paysage.

CONKER'S QUEST

Vous avez dit Mr Nutz ?

Nous aussi ! Dans le genre trop « gnon », le nouvel héros de Rare nous montre sa pomme et les petites filles s'affolent. Quant aux plus grands...

Le héros de cet autre jeu de plate-forme 3D ressemble effectivement à s'y méprendre à l'écureuil d'Océan. Dans un style encore plus enfantin que Banjo-Kazooie, Conker's Quest se révèle être un produit de toute beauté. On lui reprochera juste l'esprit « petite maison dans la prairie » qui le destine aux plus jeunes (rappelons que contrairement à Sony, Nintendo continue de viser les 7-12 ans). C'est certes très mignon les petites fleurs qui chantent et tout le bon esprit à la Disney, mais bon, ramasser des glands et des marrons ce n'est pas en soi vraiment alléchant pour un fan de Turok.

En revanche, techniquement Conker's a de quoi séduire. Le héros est doté de nombreuses expressions de visage, toujours liées aux différents événements rencontrés. Et le fait de le voir en quelque sorte « vivre » l'action le rend, du coup, attachant, voire charmant. Alors OK les couleurs explosent, crèvent l'écran, les univers sont sympatoches, ça bouge bien et tout le tralala... mais nous sommes tout de même déçus par le manque de créativité relatif au perso, qui fait déjà vu. Nous attendons bien sûr d'en voir plus pour apprécier la variété des différents environnements. Qui sait, le game-play l'emportera peut-être...

Mais sans trop nous avancer, il paraît évident que c'est à votre petite sœur que ce titre plaira !

Dans cet univers tout en couleurs pastels, la petite mimi écureuil s'intègre parfaitement. Jolie robe.

Conker s'adapte à toutes les situations en se changeant.

Séquence trempette pour Conker, insouciant, qui se rafraîchit avant de repartir du bon pied.

Scènes d'intérieur, d'extérieur... Conker va partout.

Éditeur : Nintendo/Rare
Sortie US : décembre

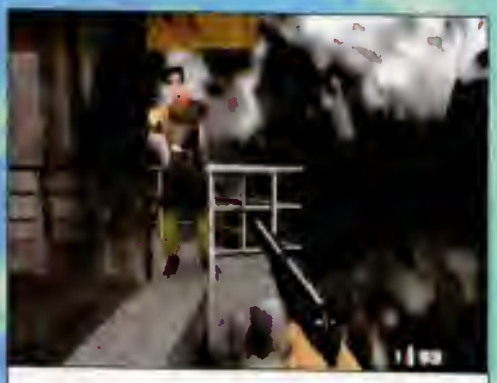
GOLDENEYE 007

Licence to Play

Si nous ne devions choisir qu'un seul des jeux N64 présentés sur le salon, Goldeneye 007 serait celui-là... et sans hésitation !

Même si Pierce Brosnan n'est pas le plus vénérable des Bond, quel plaisir d'incarner l'agent 007 dans un jeu vidéo. Et quel soft ! Un doom-like de cette qualité, c'est à tomber accro de la console. La cartouche s'inspire évidemment du film, et à travers ses 18 niveaux variés, on retrouve les scènes clés ainsi que le visage digitalisé de certains acteurs. On évolue dans de multiples environnements 3D très réalistes, en extérieur comme en indoor. Les décors sont si riches en petits détails que l'on oublie vite que l'on évolue dans un jeu vidéo. En vue subjective (uniquement), on dirige avec facilité le perso, et contrairement à Turok, c'est avec le joystick analogique que l'on avance. On peut regarder en haut ou en bas, chasser sur les côtés, mais hélas il est impossible de sauter ou de s'accroupir. La gâchette, en toute logique servira à tirer. Et James dispose comme d'hab' de gadgets et d'armes en tout genre. Le top c'est que le jeu est compatible avec le « Rumble Pak » (le même vibreur que pour Star Fox 64) qui se loge dans le pad'. À chaque fois que l'on shoote, une petite secousse reproduit parfaitement la sensation de tirer. Cela change vraiment tout et donne une autre dimension au jeu – difficile une fois que l'on y a goûté de se passer de ce petit gadget fort bien pensé. Notez que le pad' vibre aussi quand vous êtes touché... Pas mal non plus ! Ajoutons à cela un mode Death Match pour quatre joueurs (en écran splitté), et la possibilité de sauvegarder sur la cartouche. Bref, Rare et Nintendo signent là un superbe soft qui devrait attirer un public un peu plus âgé.

Éditeur : Nintendo/Rare
Sortie US : août


Pour ne pas déformer ses poches, James a choisi le Beretta ! Muni d'un silencieux évidemment...

Avant de trépasser, les ennemis titubent puis s'effondrent.

Le mode Death Match pour s'éclater à 1, 2, 3 ou 4 !

Vous avez votre licence pour tuer. AK 47 special boss.

Les décors sont vraiment dignes de ceux du long métrage. C'est absolument prodigieux !

Le mode Deux joueurs en écran splitté horizontal. Quelle couleur pour votre costume Mr Bond ? Le blanc c'est ringard et peu discret.

BOMBERMAN 64

3D Explosive

Bomberman 64 est le premier Bomberman à faire le pari de la 3D. Après y avoir joué, une certitude demeure : le jeu est réussi. La 3D n'est ici utilisée que pour le mode Story (lorsque vous jouez seul), et deux boutons vous permettent de changer les angles de vues, en effectuant une rotation d'un quart de tour vers la droite ou la gauche. Ceci est indispensable car le décor cache souvent votre petit personnage. On retrouve ici certaines options bien connues : le coup de pied, les bombes à déclenchement, les boosts de flammes, etc. Mais vous pouvez également porter votre bombe, la faire grossir pour qu'elle soit plus puissante ou encore la poser et rebondir dessus. La jouabilité est bonne et le mode Multijoueur (en écran simple, il n'y a pas de split) vous permet de jouer à quatre en même temps, dans l'un des dix décors proposés. Bomberman 64, une nouvelle bombe ?

Dans Bomberman 64, les explosions font « plus vraies » qu'avant.

Le mode Multijoueur propose des endroits assez délirants.

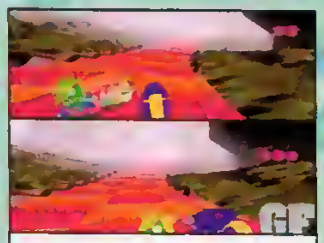
Les décors du mode Story sont colorés et très mignons.

Éditeur : Hudson
Sortie : N.C.

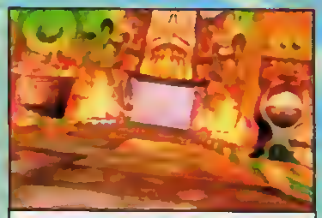
EXTREME G

Le WipEout de la N64 ?

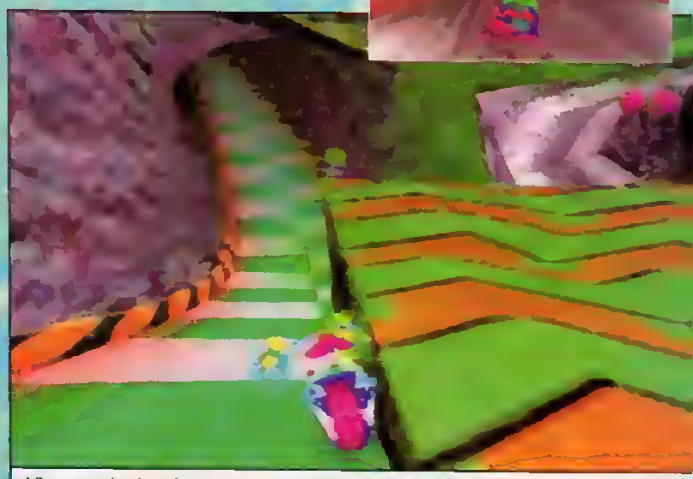
À mi-chemin entre F-Zero et WipEout, Extreme G vous met aux commandes de motos futuristes, sur une douzaine de circuits délirants. Ici, point de loi de la gravité, on se croirait dans un Grand huit futuriste où les looping succèdent aux vrilles à une vitesse hallucinante. Hyper sinueux, les parcours rappellent furieusement ceux de WipEout. Les virages s'enchaînent sans cesse. Il faut jouer du paddle analogique pour les négocier au mieux. Décharges d'adrénaline garanties ! Ajoutez à cela la possibilité de shooter les concurrents qui vous précèdent, ou encore de jouer à quatre en même temps... Avouez qu'Extreme G est alléchant. Reste à savoir si le pilotage est suffisamment précis pour conférer aux courses un réel intérêt...



Le mode Deux joueurs apporte un plus incontestable au jeu.



Des décors psychés pour une course speedée. The trip !



Virages relevés, côtes abruptes, un bon conseil : ne vous déconcentrez pas, sinon c'est le crash assuré ! Un gros challenge...

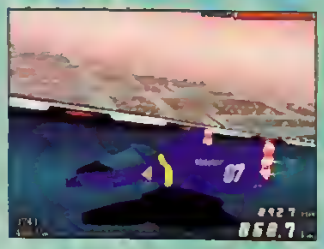
Éditeur : Acclaim
Sortie France : nov

AUTRES JEUX N64

La déferlante !

F-Zero 64

Le retour de ce tout premier hit de la Super Nintendo va en faire rêver plus d'un. Mais F-Zéro 64 est loin d'être terminé, et nous n'avons pu voir qu'une vidéo. Si les décors semblent toujours aussi basiques que sur 16 bits (un comble !), les circuits paraissent spectaculaires avec, entre autres, looping et virages relevés.



Éditeur : Nintendo
Sortie US : 1er trimestre 98

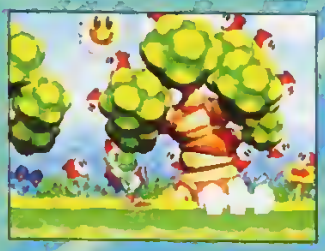
Duke Nukem 64

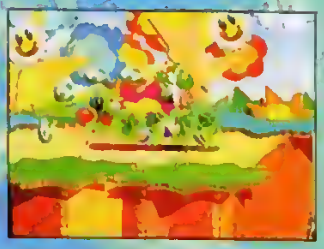
Un doom-like très attendu car en béton armé ! Déjà disponible sur tous les supports, la version N64 propose quelques salles relookées ou différemment agencées – la version était jouable mais pas très avancée (50 %). Rien d'extraordinaire pour l'instant comparé aux versions 32 bits, si ce n'est un mode Death Match à quatre joueurs (tout de même !).

Éditeur : GT Interactive
Sortie US : fin 97

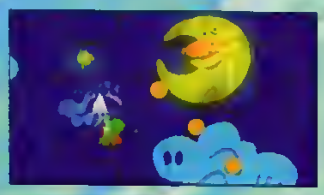
Yoshi's Island 64

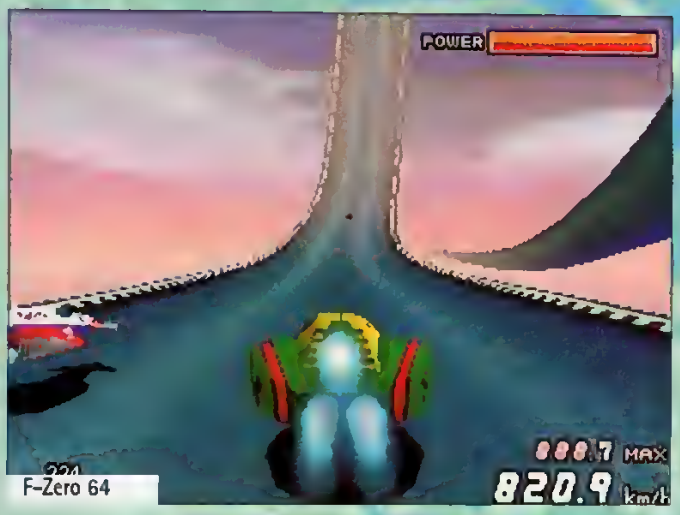
On espérait bien le voir et y jouer, manque de bol Nintendo en avait déçidé autrement : il a fallu se contenter d'une vidéo. Quoi qu'il en soit, il présente le même style graphique que la version SNES, mais avec, bien évidemment, des effets speciaux dignes de la 64. Une valeur sûre !





Éditeur : Nintendo
Sortie US : fin 97



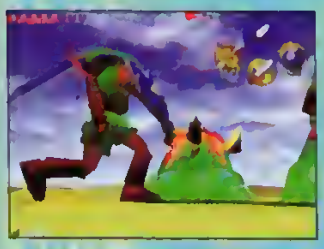


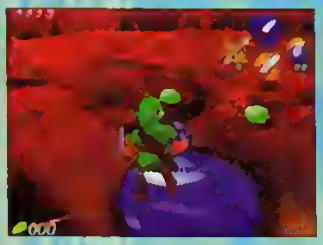
F-Zero 64

Yoshi's Island 64

Zelda 64

Bouh ! Pas de Link à L'E3. On ne va donc pas s'étendre sur le jeu ; laissons plutôt la place à de nouvelles photos.





Éditeur : Nintendo
Sortie US : 1er trimestre 98

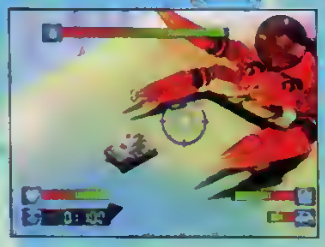
Tetrisphère

Un Tetris en 3D avec, comme son nom l'indique, un puzzle en forme de sphère. Et beaucoup de mode de jeux que nous découvrirons ensemble lors de sa prochaine sortie.

Éditeur : Nintendo
Sortie US : cet été

Body Harvest

Encore un titre qui se fait attendre ! En gros, on se balade dans le temps pour bouter, hors de la planète, une bande d'insectes mutants pas cool. On pilote toutes sortes de véhicules, et on bute tout ce qui bouge. Quelques enigmes sont tout de même annoncées... Le jeu est développé par DMA à qui l'on doit, entres autres, Unirally sur Super Nintendo.

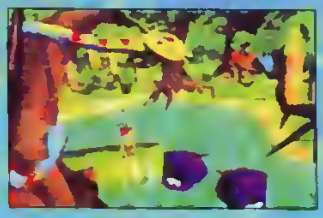


Body Harvest

Éditeur : Nintendo
Sortie US : fin 97

EarthBound 64

Pauvres petits Français qui n'ont jamais pu jouer à Earthbound SNES (en officiel). Dommage, car c'est un bon petit jeu d'aventure plein de charme.



Peut-être qu'avec un peu de chance nous aurons le droit à la version 64, qui devrait sortir sur le 64 DD ! Et vu les photos, on croise les doigts !

Éditeur : Nintendo
Sortie US : 98

Hexen

Un doom-like médieval-fantastique bien connu des amateurs de jeux PC. Peut-être un peu vieillot pour sortir en même temps que des titres comme Duke, Golden Eye ou Turok !

Éditeur : GT Interactive
Sortie US : dispo

Twisted Edge Snowboarding

Du snowboard sur N64, ça c'est une bonne nouvelle ! Les photos ? Heu, désolé mais le jeu était juste annoncé et seule l'intro était visible... Ben faites pas la tronche ! C'est Boss Studio (Spider sur Play) qui développe, et c'est en 3D.

Éditeur : Boss Studio
Sortie US : début 98

Mission Impossible

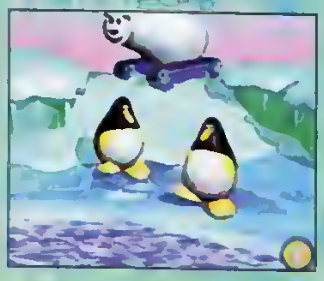
Un autre doom-like annoncé avec, en toile de fond, le film du même nom. Pas plus d'infos car

pas de jeu sous les yeux, mais quelques photos. Allez zou !

Éditeur : Ocean
Sortie US : fin 97

Silicon Valley

Dans le genre « space », on ne pouvait pas mieux faire. Grossièrement, vous dirigez différents animaux qui se transforment et possèdent tous des capacités spéciales. Un style graphique à part pour un jeu clairement en marge des autres productions. À suivre donc.



Silicon Valley

Éditeur : BMG
Sortie France : mars 98

Tonic Trouble

Répondant initialement au nom de Ed, Tonic Trouble met en scène un personnage très proche du célèbre Rayman. Plongé dans une aventure tout en 3D, il va vous entraîner dans une histoire délirante, à l'humour omniprésent. Ça promet, d'autant plus que le jeu est programmé par l'équipe de Rayman (au fait, il en est où Rayman 2 ?).

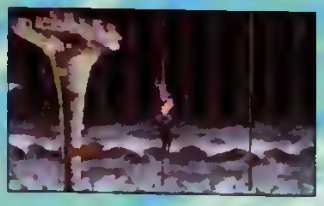
Tonic Trouble

En tout cas visuellement, le jeu semble bien tenir la route.

Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : 1er trimestre 98

MK Mythologies Sub-Zero

Ce nouveau Mortal Kombat met en scène le ninja au costume bleu, bien connu du jeu, et le

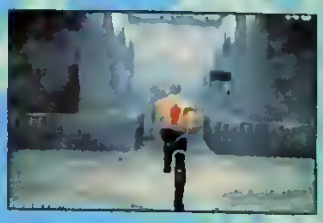


fait évoluer dans un beat-them up qui reprend l'univers glauque de la série. Les coups et pouvoirs spéciaux disponibles sont les mêmes que dans la série et le soft oscille constamment entre jeu de combat et plate-forme. Également prévu sur PlayStation.

Éditeur : Midway
Sortie : N.C.

Hybrid Heaven

L'E3 regorgeait de jeux présentés seulement en vidéo, auxquels on ne pouvait donc pas jouer. Parmi ceux-ci, un titre Konami a particulièrement attiré notre attention : Hybrid Heaven.



Censé être un RPG en 3D, la K7 nous montrait en fait plusieurs scènes d'action où les personnages du jeu combattaient, ou bien essayaient de s'infiltrer dans des endroits fermés. Totalement bluffant graphiquement, Hybrid Heaven est un titre à suivre. De très près.

Éditeur : Konami
Sortie US : 98

Dual Heroes

À côté de Bomberman 64, chez Hudson, le joueur débrouillard pouvait découvrir Dual Heroes, le premier jeu de combat de l'éditeur japonais sur N64. Franchement pas convaincant — les persos ont un look bioman assez décevant, la jouabilité est curieuse, les coups semblent limités — Dual Heroes ne devrait pas révolutionner le genre.

Éditeur : Hudson
Sortie : N.C.

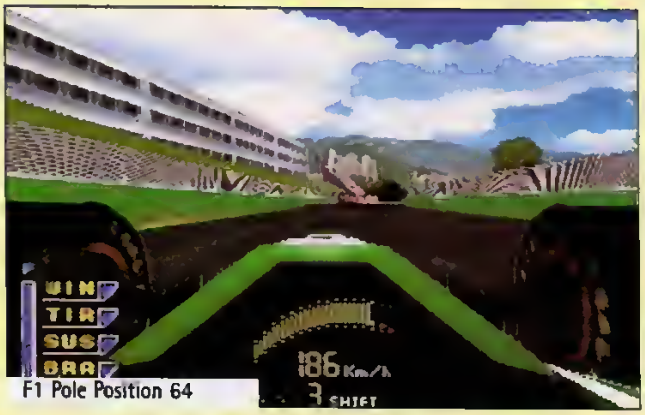
Je cherche la voiture, Simone !

Pour trouver un jeu de caisse speed, joli et jouable sur N64, il faudra attendre encore un peu... Les softs que nous avons vus n'ont pas le profil du hit, m'enfin, comme dirait l'autre c'est encore du Work In Progress. Pour l'instant, San Francisco Rush (Midway/novembre 97) semble le plus prometteur car il est fun et doté de circuits délires. En revanche, les réactions de la caisse sont loin d'être au point... ou alors c'est complètement raté. Lamborghini 64 (Titus/sept. 97) ne casse pas trois pattes à un canard, surtout sur le plan des sensations, mais on y croit encore. De même pour Multi Racing Championship (Océan/août 97) et Top Gear Rally (Kemco/sept. 97). Quant à F1 Pole Position 64 (Ubi Soft/oct. 97), malgré un remaniement par rapport à la version japonaise (OTW *PO* 75), cela ne vaut toujours pas un bon Formula One sur PlayStation !

Lamborghini 64

San Francisco Rush

MRC



F1 Pole Position 64

VIVE LE SPORT ?

Rien de bien neuf sur ce salon... Les principaux jeux présentés ont déjà été passés en revue dans *Player One*. Pour le reste, la production concerne des sports spécifiquement ricains. À quand un bon tennis ou un véritable basket ? On attaque avec Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr (Nintendo/septembre 97), un fabuleux jeu de baseball aux graphismes et à l'animation fantastique. Réalisé en Motion Capture, Major League s'annonce comme la meilleure simulation de ce sport, toutes consoles confondues. NFL Quaterback Club 98 (Iguana Entertainment/ novembre 97), en revanche, ne nous a pas impressionnés : pas terrible graphiquement, il a le défaut d'être un peu brouillon. Le choix des angles de caméra, si important pour ce type de jeu n'étant pas très judicieux.

Major League Baseball

ISS Superstar Soccer 64

On continue dans le pas beau, pas clair avec WCW VS NWO World Tour (THQ/novembre 97), un jeu de catch qui nous a laissés froid et sceptique.
On termine enfin par les trois jeux déjà chroniqués dans *Player One* : ISS Superstar Soccer 64, tout simplement le meilleur jeu de football jamais réalisé. NBA Hang Time, le clone peu convaincant de NBA Jam, et enfin Wayne Gretsky Hockey, l'excellentissime jeu de hockey sur glace. Bref, L'E3 c'est pas très sport...

SCREEN SHOW

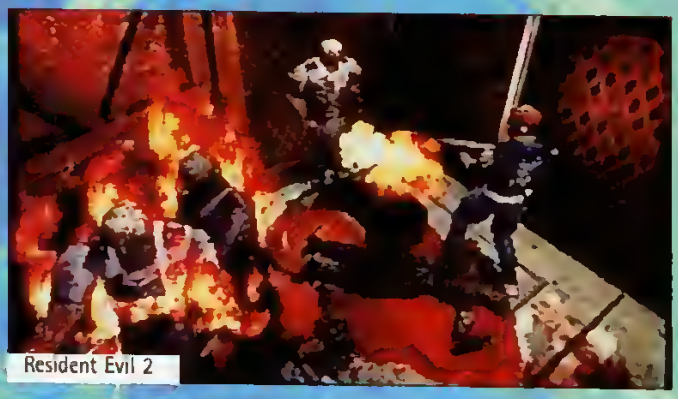
En plus de toutes les nouveautés que nous vous avons présentées tout au long de ce dossier, plusieurs gros titres, dont nous vous avons déjà plusieurs fois parlé, étaient également « à l'affiche ». Petit récapitulatif des plus marquants.

PLAYSTATION

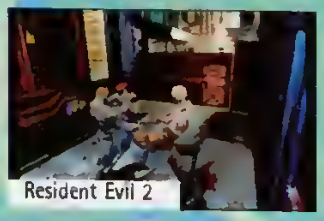
Sur le stand SquareSoft, la vedette a été incontestablement Final Fantasy VII, auquel nous avons pu jouer en déchiffrant les textes en anglais (c'est bon de comprendre !). Rien de spécial à ajouter par rapport à la version japonaise.
Plus anecdotique : Bushido Blade, dans la version présentée sur le salon, montrait des gerbes de sang lorsqu'un coup était porté (alors que dans le volet japonais, ce sont des éclats lumineux à la Tekken). Serait-ce le monde à l'envers ?

Sur le stand Konami, une nouvelle démo de Metal Gear Solid a attiré beaucoup de monde. Ce jeu, très attendu au Japon, semble définitivement être une des bombes de la fin de l'année. Cette démo présentait deux personnages – Snake et une fille l'accompagnant –, mais apparemment on ne pourra pas jouer avec cette dernière. C'est franchement dommage...

Parappa the Rapper, le coup de foudre de Didou, a remporté un gros succès sur le stand Sony.

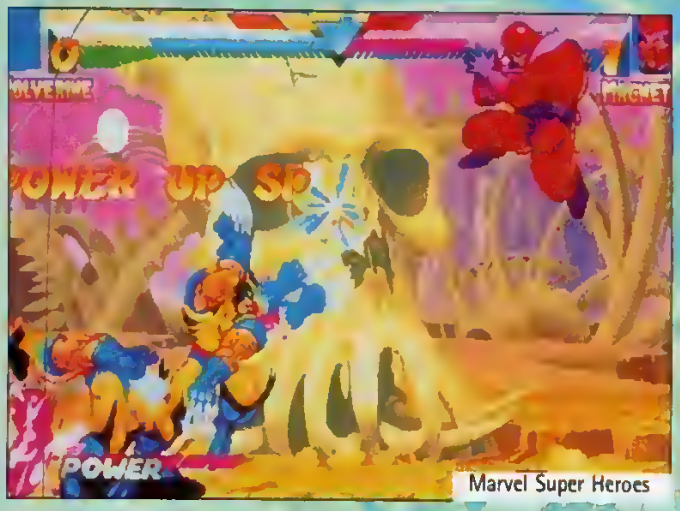

Resident Evil 2

Metal Gear Solid


Resident Evil 2

Formula One 97

Time Crisis



Marvel Super Heroes

Resident Evil 2, l'incontournable de Capcom, était présenté en vidéo. Le jeu, plus impressionnant que jamais, promet de nouvelles nuits de frayeur aux joueurs les plus téméraires. Les zombies vous poursuivent encore lorsqu'ils sont coupés en deux ou sont en train de brûler, de nouveaux monstres rampants vous sautent à la gorge... Un jeu terrible !

Autre bombe, le fantastique Formula One 97 sur PlayStation, qui gomme tous les défauts du premier volet et frôle la perfection. Plus que deux mois de patience, il sort en octobre !

Marvel Super Heroes, prévu sur PlayStation et Satum, proposait plusieurs persos jouables : Spiderman, Hulk, Psylocke... La jouabilité est bonne – Capcom sait y faire –, mais le jeu n'innove pas plus que ça, après les X-Men.

Un titre hors norme qui sortira en France à la mi-septembre.

Les fans de tir pourront s'en donner à cœur joie cet été, avec Time Crisis, adapation de la borne d'arcade de Namco. Le jeu, terminé, s'avère être fidèle à l'original même s'il est moins beau.

NINTENDO 64

Pour finir, mention spéciale à Starfox 64 qui était l'objet d'une attraction de taille sur le stand Nintendo : un écran géant sur lequel quatre joueurs pouvaient s'affronter, à bord de reproductions des vaisseaux du jeu. Bon esprit !

L'EVENEMENT DE L'ETE

A l'occasion de la nouvelle rubrique

SCORE GAMES du 36.15 PLAYER ONE

Adoptez un TEE-TEE WA et gagnez une console et des jeux NINTENDO 64 !

Le TEE-TEE WA est une créature qui vit dans votre Minitel ! Si vous le laissez tomber, y s'barre ! Saurez-vous le soigner à temps ? Serez-vous là quand il aura besoin de vous ?

Allez vite sur 36.15 PLAYER ONE et participez au concours en choisissant le jeu TEE-TEE WA

Pour acheter ou revendre vos jeux avec Score Games tapez *SG.

36.15 : 2,23F/mn, un service M S E.

Extrait du règlement : Jeu doté d'une console Nintendo 64, de 9 jeux Nintendo 64, et plein d'autres cadeaux (K7 video, Tee-shirts, casquettes, pin's...). Jeu gratuit sans obligation d'achat organisé sur le 36.15 Player One du 26 juin au 31 août 97.

Ace Combat 2

PlayStation

Les simulateurs de vol sont peu nombreux sur console. Immédiatement axés arcade — un paddle autorise moins de choses qu'un clavier —, ces jeux font pourtant souvent le bonheur des adeptes d'acrobaties aériennes et du tir à tout va. En ce sens, Ace Combat, premier du nom, a connu un certain succès, dû également en grande partie au fait qu'il offrait la possibilité de jouer à deux en même temps. Cette option « Versus » a disparu dans Ace Combat 2, et cela est franchement dommage, mais Namco rattrape le coup en proposant un jeu plus beau et plus vrai.

On ne peut pas toujours tout avoir... Ace Combat 2 est un jeu où vous n'avez rien d'autre à faire que d'enchaîner les missions. Un principe simple, basique et facile à comprendre. Au tout début, vous n'avez que deux avions à votre disposition : le A-4 et le F-4. Au fur et à mesure de votre avancée, d'autres engins seront disponibles, que vous pourrez vous procurer grâce à l'argent gagné en mission. Mig-29, F-16, EF-2000... les plus beaux prédateurs du ciel — après l'aigle royal — vous sont offerts sur un plateau. Évidemment, la somme d'argent que vous décrochez après chaque mission dépend de vos actions d'éclat.

Le passage dans le ravin réclame de la dextérité et des nerfs d'acier. Vous passerez souvent au millimètre...

Plus vous aurez descendu d'ennemis, plus la somme sera importante. Abattre un objectif sans s'occuper de tirs ce qu'il y a autour est donc possible, mais c'est une façon de jouer assez peu glorieuse... et peu enrichissante.

C'est pratique, bien foutu et cela vous met tout de suite dans l'ambiance. La plupart du temps, votre mission consiste à détruire un objectif précis : site radar, bombardiers en vol, navires de guerre... Mais vous pouvez aussi avoir à défendre un endroit particulier. Dans le fond, cela revient au même, mais jouer les défenseurs réclame souvent un sens tactique plus prononcé. Lorsque vous êtes attaqué sur plusieurs fronts, par exemple, il faut savoir « nettoyer » rapidement un endroit avant d'aller autre part pour ne pas vous faire déborder.

Code name : City on fire

Avant que vous ne décolliez, les objectifs des missions vous sont clairement expliqués grâce à un schéma en 3d, qui vous montre l'espace que vous aurez à parcourir et le genre d'ennemis à affronter.

Pour réussir à abattre un ennemi à la mitraille, il faut être très près. Les missiles vous serviront davantage.

Les navires de guerre sont très difficiles à abattre. Lorsque vous approchez, il vous arrosent de missiles.

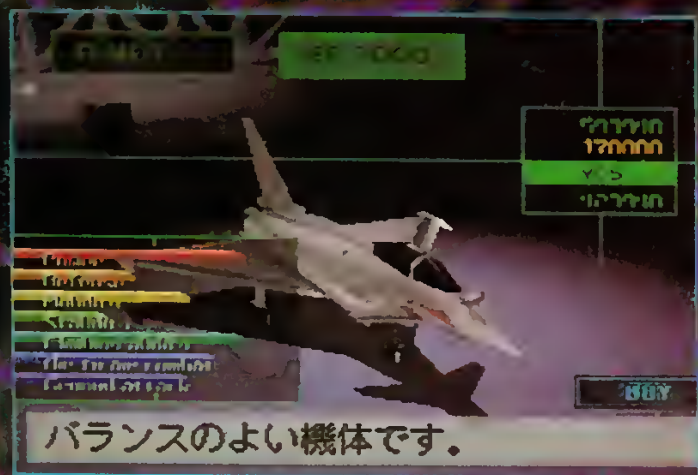
Cette fusée est bien protégée, mais ce n'est pas votre principal objectif.

Pour toucher certains engins au sol, il faut souvent la jouer rase-mottes. Dangereux mais riche en sensations.

Lorsque vous ne savez plus où aller, appuyez sur carré pour faire apparaître la carte.

Le Replay vous montre votre dernière action sous plusieurs angles. Ici, l'avion flirte dangereusement avec le sol.

Ce plateau comporte plusieurs hangars. Dans l'un d'eux se trouve un prototype de bombardier à détruire.



Au fur et à mesure des missions, de nouveaux avions deviennent disponibles. Chacun possède ses caractéritiques.

Les commandes de votre avion sont simples puisque seuls deux boutons vous servent à tirer. Le premier est réservé à la mitraille (très peu utilisée) et le second vous permet de balancer vos missiles lorsque vous avez locké vos ennemis.

Les conditions dans lesquelles vous vous battez sont très variées. Une mission vous verra zigzaguer entre les parois d'un ravin, une autre vous emmènera au-dessus des nuages, une troisième vous invitera à poursuivre des engins ennemis par une nuit d'orage... Il faut s'adapter à toute situation et choisir, à chaque fois, l'avion qui vous permettra de mener votre mission à bien le plus facilement. Libre à vous, également, de vous faire aider par un coéquipier lors de certaines missions (il peut surveiller vos arrières, attaquer des troupes au sol, protéger un endroit, etc.).

Bref, même si Ace Combat 2 reste assez basique, dans le fond, la qualité de sa réalisation et sa bonne jouabilité le rendent vraiment très agréable. La grande diversité des missions et les différents niveaux de difficulté lui assurent, en plus, une bonne durée de vie. Les fans du genre devraient atteindre le septième ciel...

Chris

Ace Combat 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NAMCO
textes	ANGLAIS
genre	TIR

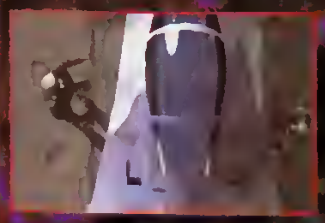
Des missions variées et prenantes.

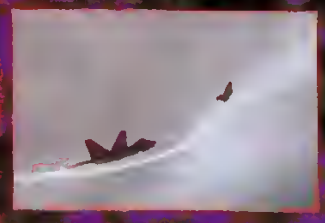
De nombreux avions disponibles.

Une jouabilité excellente.

Plus de jeu à deux via écran splitté.

Une cinématique à la Top Gun





Over the World

Runabout

PlayStation

Runabout est un jeu que j'attendais avec une certaine impatience. La perspective de m'essayer à un jeu de caisses où l'on peut tout dévaster sur son passage me séduisait. Ma bonne fortune et le talent des programmeurs du jeu ont récompensé mon attente : ce jeu est excellent. Pas parfait, d'accord, mais excellent. Tout commence assez petitement avec seulement deux circuits et quatre véhicules disponibles. Bon, ça fait un peu cheap mais jouons quand même, on verra bien.

Le premier circuit, Down Town, vous invite à traverser une ville surpeuplée, encombrée de passants et de véhicules. Vous pouvez la jouer technique en essayant d'éviter le maximum de monde, ou bien vous montrer plus bourrin en explosant tout ce qui vous fait plaisir. Dans le second cas, une barre de « dommage », au bas de l'écran, se remplit allégrement. Il faut faire attention de ne pas la remplir, sinon cela signifierait, bien sûr, la destruction de votre véhicule. Les dégâts que vous causez sont comptabilisés, sous forme de dollars, et le tout est enregistré dans la « Black List » (en tant qu'ennemi public, vous êtes sur une liste noire). Autrement dit, plus vous causez de dommages, plus votre record est élevé ! C'est immoral, d'accord, mais qu'est-ce que c'est bon !

En plus de votre score « Black List », les temps que vous effectuez sont également enregistrés, évidemment. Chaque circuit doit être terminé en un temps défini, et lorsque vous réussissez ce petit exploit, vous découvrez de nouvelles choses. Ainsi, le Down Town parcouru dans les temps vous octroie deux nouveaux véhicules. Même chose pour le Sea Side (deuxième circuit) et le Metro City (troisième et apparemment dernier circuit) qui apparaît lorsque vous avez terminé les deux premiers parcours (vous suivez ?). Au final — et dans un premier temps —, vous vous retrouvez donc avec dix véhicules, ce qui commence à être honnête. De plus, ils sont très différents les uns des autres : du scooter à la limousine, en passant par le bus ou la Mini, il y en a vraiment pour tous les goûts. Si par la suite vous réussissez à assurer avec tous ces engins, d'autres

Passer au travers de l'hôtel, dans le stage Down Town, est un raccourci sympa. Pas très fin, mais bon...

Le scooter vous permet de vous faufiler à peu près n'importe où. En revanche, question vitesse de pointe, c'est un veau !

Les barrages de police n'arrêtent pas un conducteur de Runabout décidé. Y a de la tôle froissée dans l'air...

Les virages ne prennent souvent très large. Tant que la voiture ne se retourne pas, c'est bon.

Tant qu'à resquiller...

... autant y aller carrément ! Metro City est un circuit qui porte bien son nom puisqu'il vous autorise à pénétrer de façon fort peu civilisée dans le métro afin de l'utiliser comme un raccourci. Pour cela, vous n'avez qu'à dévaler le couloir d'accès, défonser les machines où l'on valide les tickets, et c'est parti ! Le temps ainsi gagné est appréciable, mais il est conseillé d'effectuer ce genre de facéties à bord d'un véhicule de petite taille. Prendre les tournants avec la limousine, par exemple, se révèle en effet très peu pratique.

Prendre le raccourci de la plage est très amusant. Les touristes s'affolent et courent dans tous les sens.

Lorsque vous vous arrêtez à la station essence, votre niveau de fuel se remplit à son maximum.

véhicules, encore, viendront agrandir votre collection (Formule 1, benne à ordures, tank...). A priori, il y en aurait vingt-deux en tout. Avouez que ça devient franchement intéressant.

Si disposer de trois circuits vous semble un peu limite, sachez tout de même que ceux-ci sont vraiment immenses et absolument pas linéaires, dans la mesure où vous pouvez, d'une partie à l'autre, essayer d'autres routes, tenter de trouver des raccourcis... C'est pas Kidge Racer, quoi ! Et c'est vraiment très amusant. Explorer les vitrines des magasins, traverser un hôtel en faisant fuir les pauvres diables confortablement installés au salon, démolir un barrage de police... tels sont les délires qui vous attendent dans Runabout.

Le jeu est facile — la prise en main c'est « fingers in the nose » — et on n'arrête pas d'y revenir pour améliorer ses scores, essayer de nouveaux véhicules... L'exemple type du jeu pas prise de tête auquel on peut jouer avec n'importe qui, n'importe quand. En musique il y a le genre « easy listening », en matière de jeu vidéo il y a le « easy playing » ! En l'occurrence, ça me plaît vraiment beaucoup. Il suffit d'être dans le trip.

Chris,
« Hé ho, range ton Caddie même pas la peine de crier parce qu'on est dans un supermarché... »

Runabout

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	CLIMAX/YANOMAN GAMES
textes	ANGLAIS
genre	COURSE ENDIABLEE

De nombreux véhicules.
Une grande liberté de mouvements.
Maniabilité extra.
Le fun !

Pas de jeu à deux.
Durée de vie un peu courte.

Les plus téméraires peuvent décider de sauter au-dessus du pont, mais la chute ne pardonne pas.

Over the World

Éditeur inconnu, wargame/heroïc fantasy classique, pas de 3D ni d'effets spectaculaires... À tous les coups, ce jeu devrait passer inaperçu, comme tant d'autres. Mais c'est sans compter sur système révolutionnaire de gestion des persos, ainsi que ses scènes de combat interactives. Passons rapidement sur la qualité graphique, acceptable mais perfectible, pour aborder le système d'une profondeur inégalée. D'abord, les personnages sont très nombreux. On peut recruter des tas d'unités : arbalétriers, chevaliers, hobbits, loups... En fait, jusqu'à trois classes différentes peuvent être associées dans chaque formation de cinq personnes maximum. Ainsi, vous pourrez (enfin) mixer archers et rangers pour obtenir des unités mobiles, qui excellent aussi bien au contact qu'à distance. Certaines classes se complètent : par exemple, les pixies placées sous le commandement d'un magicien viendront augmenter la puissance de ses sorts. Vous pouvez attribuer à chaque groupe un « héros », personnage important de l'histoire, qui possède des caractéristiques élevées et une redoutable attaque spéciale. Mais le plus fort, c'est que même les petits soldats secondaires — possédant tous un nom et un portrait — montent de niveau, acquièrent des super attaques et deviennent en quelque sorte des leaders pour les nouvelles recrues !

Lorsque vous prenez l'ennemi en tenailles, vous bénéficiez immédiatement du Power Max : attaque groupée à venir.

Ces cartes en relief vous indiquent les villes et villages. Le lieu du combat suivant est symbolisé par deux épées entrecroisées.

Riot Stars

PlayStation

Lors des combats, sympathiquement animés, l'expérience n'est pas de mise, mais le moral des troupes est d'une grande importance. Les gemmes qui s'accumulent dans un coin de l'écran vous permettent de lancer une attaque groupée (bouton carré), ou bien de déclencher plus tard la super attaque d'un leader (bouton rond). Les victoires rapportent des joyaux qui servent à recruter autant d'hommes (et autres

En plus de vous renseigner sur l'issue de l'affrontement, les animations des combattants sont très amusantes.

Tous vos personnages peuvent être entraînés afin de hausser leurs caractéristiques. Au dixième niveau, un changement de classe est possible — avec des classes cachées, disponibles sous certaines conditions.

Parfois, il faudra dégager les gogos qui vous obstruent le passage. Mais le soutien de combattants à distance constitue un obstacle supplémentaire.

Le bouton « triangle » permet également d'examiner les troupes adverses, afin de déterminer leur force et leur rapidité de déplacement. Sachez aussi battre en retraite pour vous reposer dans les villages ou dans les baraquements.

Unité forestière. Mouvement 6 hex. Attaque 50, défense 24, portée 1, attente : 51. Fastoche !

Riot Stars

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	HECT
textes	ANGLO/JAP
genre	WARGAME/RPG

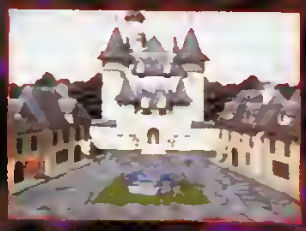
Musique.
Interface en anglais, avec icônes.
Liberté totale.

Réalisation perfectible.
Difficile.

créatures !) que vous le désirez, ainsi qu'à entraîner tout ce petit monde. Je pourrais vous en parler des heures tellement je l'adore, ce jeu ! Alors si vous êtes un fan des RPG tactiques, celui-ci fait sans doute partie des indispensables. Il vous tiendra très longtemps en haleine, et pourra être recommencé de nombreuses fois.

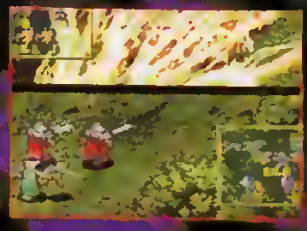
Reyda

Havres de paix ?

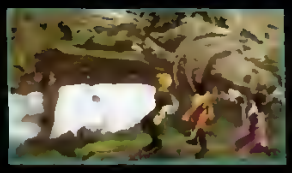


Les villes, villages et forteresses alliés sont un passage indispensable pour recruter les hommes, les monstres de combat ou l'équipement qui feront le renom de votre armée.

Combats tactiques



Les différentes unités ont chacune leurs points forts. Certaines peuvent frapper sans être au contact. C'est le cas, par exemple, des sorciers, qui ont aussi le pouvoir de soutenir l'infanterie pendant les escarmouches.



Néo Rude

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
TECHNOSOFT
textes
JAPONAIS
genre
RPG AVENTURE

Pas de « coincage » possible.

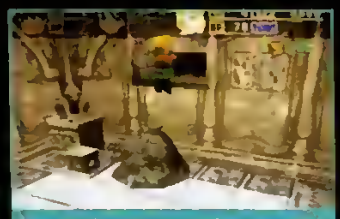
Trois héros, trois styles de jeu.

La boîte contient un CD audio.

La langue.

Combats assistés.

Technosoft, éditeur connu pour sa série de shoot'em up Thunder Force, sur Megadrive, a choisi pour sa première apparition sur PlayStation le genre porteur qu'est le RPG. Le maniement est



Cool ! L'énigme est résolue différemment selon le perso choisi

Il faut se creuser la tête et examiner chaque indice pour progresser : observez donc les bras des statues, ça peut servir...

Néo Rude

PlayStation

singulier : on déplace un curseur au paddle (ou à la souris) et on désigne l'endroit où l'on veut se placer. On peut également cliquer sur les objets qu'on désire examiner ou utiliser — ce principe fait penser aux jeux d'aventure micro ou PC. Ainsi, le maniement est fort simple. Le scénario met en scène trois aventuriers qui offrent des options différentes : un épéiste maladroit, une magicienne et un bastonneur, qui se sont mis en tête d'explorer les ruines d'une cité antique afin de trouver un mystérieux trésor. L'ambiance des couloirs et des pièces secrètes est magnifiquement rendue, tout en 3D avec de beaux jeux de lumière. On peut même choisir plusieurs angles de vue pour mieux appréhender les lieux.
Par ailleurs, des énigmes vous feront réfléchir... Et la manière de les résoudre influera sur la quantité d'expérience reçue. C'est donc un RPG cool et accessible qui plaira même, et surtout, à ceux qui d'habitude n'aiment pas ça.

Reyda
agréablement surpris

Très dynamiques, les combats sont agréables à regarder... mais pas à diriger. Il faut parfois penser à se mettre en garde.

Le jeu offre plusieurs angles de vue très pratiques. Remarquez le point de sauvegarde, à gauche de Til.

Ames sensibles, s'abstenir !

RESIDENT EVIL™

RECEVEZ VOTRE PACK

le jeu,
1 carte mémoire
et un Stick'n Play !

Pour participer au concours, tapez 3615 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Virgin.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 20 pack Resident Evil. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One du 30/08/97 au 07/09/97.

Chaque semaine, retentez votre chance sur le 3615 Player One

CAPCOM

PlayStation™

Virgin INTERACTIVE

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers...

D-Xhird

machine
SATURN
éditeur
TAKARA
texte
ANGLAIS

La cata ! Takara n'assure pas une cacahuète. À la vue des photos de D-Xhird, je m'attendais pourtant à découvrir un nouveau jeu de baston qui tienne la route, profitant, en toute logique, de l'expérience de l'éditeur après la série des Tushinden. Eh bien non, les programmeurs n'ont rien

compris ! Les persos sont raides, les commandes peu instinctives, et on bataille davantage avec le paddle qu'avec l'adversaire sur l'écran pour réussir à faire ce que l'on veut. Il n'y a guère qu'en photos que D-Xhird paraît tenir un tant soit peu la route.

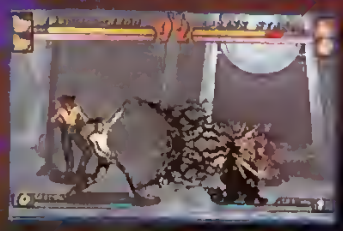
Un jeu classique (avec six persos, deux tours à la fin du tournoi, des super pouvoirs, des enchaînements praticables, etc.) qui n'innove malheureusement en rien, et qui se révèle peu jouable. Un constat triste...

Chris

Groove on Fight

machine
SATURN
éditeur
ATLUS
texte
ANGLAIS

Groove on Fight est un jeu de combat original, à l'ambiance très particulière. Les personnages possèdent tous un look assez peu commun, et



certains pouvoirs spéciaux complètement délirants rappellent assez furieusement le principe de Darkstalkers. Plutôt jouable, Groove on Fight pèche par son côté peu novateur et la qualité franchement moyenne de sa réalisation — fait assez impardonnable puisque le jeu utilise une cartouche mémoire.
Pourtant, quelques bonnes idées rendent ce jeu attachant. La possibilité de jouer à quatre, par exemple, est géniale. En fait, on ne joue pas à quatre en simultané, mais vous pouvez échanger votre place avec celle de votre partenaire, dans le fond du décor, comme dans une partie de catch. Un jeu moyen donc, qui ne redore pas le blason plutôt terne, en ce moment, de la Saturn...

Chris

Mobile Suit Z Gundam

machine
SATURN
éditeur
BANDAI
texte
JAPONAIS

Bandai sait profiter de ses licences pour sortir des jeux inspirés des séries qui ont le plus de succès au Japon. Dans le genre, Gundam est franchement surexploité, et cette version Z ne rattrape guère la pléthore de jeux effroyablement mauvais déjà sortis. Dans ce même Gundam, les scènes à images fixes et les dialogues sont extrêmement nombreux. Quand on n'est pas fan de la série et/ou que l'on ne comprend pas le japonais, cela devient rapidement lassant.

Côté jeu, pas grand-chose à dire. Vous alternez les séquences de beat et de shoot-them up, avec votre robot vu de côté, et vous donnez des coups de sabre laser, tirez vos petites missiles... La réalisation n'étant pas à la hauteur, on avance machinalement sans trouver autre chose qui de l'ennui. À éviter.

Chris

Skull Fang

machine
SATURN
éditeur
DATA EAST
texte
ANGLAIS/JAPONAIS

Data East fait partie du large panel des « petits éditeurs ». Ses productions ne sont jamais extraordinaires, et Skull Fang, malheureusement, ne déroge pas à la règle. On peut même dire qu'il enfonce le clou

en se révélant d'une nullité remarquable. On se trouve en face d'un shoot them up de base, auquel on peut jouer à deux. En fait, tout dans ce jeu est d'une platitude désarmante. Les vaisseaux ennemis sont sans originalité, les graphismes ne font en rien honneur à la Saturn, il y a des ralentissements lorsqu'on joue à deux... Super Aleste, sur SNES, était franchement plus réussi.
Un jeu à éviter, comme malheureusement beaucoup d'autres en ce moment.

Chris

MANGA Player COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française

Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.

Magic Knight Rayearth
vol. 1 et 2
(208 pages N & B,
8 pages couleur)

De l'action, de l'humour, des bastons.

Rampou
vol. 1 et 2
(203 pages N & B,
sens de lecture japonais)

Un super-héros des temps modernes !

WingMan
vol. 1 et 2
(190 pages N & B,
sens de lecture japonais)

Action et ambiance cyberpunk !

Possession Tracer
(176 pages
N & B)

La vie d'une américaine au Far West : originalité, humour, course pousuite.

Belle Star
(192 pages N & B)

Mystique, fantastique, unique !

3x3 Eyes
vol.1 et 2
(256 pages
N & B)

Disponible en août

Nouvelle collection

42 F

3x3 Eyes : 45

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.

1995
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
25
25
25
CREDITS

1995
SCORE GAMES
50
50
50
CREDITS

1995
SCORE GAMES
25
25
25
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande)

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), **de trois timbres au tarif en vigueur** et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

AMIS DONT LE FANZINE EST PUBLIÉ DANS CE NUMÉRO, SOYEZ RAVIS : VOUS ALLEZ AVOIR DE LA PUB PENDANT DEUX MOIS ! QUANT AUX AUTRES, PROFITEZ BIEN DE CES VACANCES POUR ÉLABORER DES FANZINES FOURMILLANT D'IDÉES ORIGINALES.
ET COMME DIT SCHWARZY : « HASTA LA VISTA... »

SOLEIL LEVANT

Fidèles au poste, Reyda, le ninja otaku, et ses petits Kanjis vous aideront dans les jeux tactiques, histoire d'identifier la classe de vos petits bonshommes.

Kyuhei
Désigne les unités armées d'arc, 弓兵 qui sont totalement démunies au corps à corps.

Tohzoku
Sert à qualifier les unités composées de brigands ou de voleurs, 盗族 qui ont choisi la voie de la duperie plutôt que celle de l'honneur.

Kemonotsukai
C'est le nom qu'on donne à 獣使 ceux qui ont le pouvoir de subjuguer et commander les animaux et les monstres.

Karyudo
Désigne les chasseurs, 狩人 ces archers capables de se fondre dans la nature environnante.

Cher Ronan,
Décidément, tu ne cesses de t'améliorer. Ton fanzine RPG PlayStation est de mieux en mieux : plus clair, plus concis et, surtout, ce nouveau papier qui est de bien meilleure qualité. On n'a plus cet effet de transparence qui rendait la lecture un peu gênante. Je crois que tu as atteint ton meilleur niveau, et pourtant l'idée de ne te consacrer qu'au RPG sur PlayStation était assez ambitieuse, mais tu as rempli ton contrat.
Pour tous ceux qui sont intéressés par ce fanzine, il vous faut envoyer un chèque de 13 F, ou cinq timbres à 3 F à :
Ronan Gilot, 1, rue Haute,

68610 Lautenbach.
Vous pourrez également lui faire part de vos remarques et conseils, ou lui envoyer une petite annonce.

Mega Max,

En voilà une idée audacieuse : parler encore de la 3DO. Au moins tu es sûr de ne pas avoir beaucoup de concurrence ! Le ton est incisif et la maquette plutôt réussie. C'est peut-être la première fois que je lis un article aussi dur sur Tomb Raider. Pourras-tu m'écrire pour me dire comment tu fais pour avoir autant de pubs dans ton fanzine ? Si vous êtes intéressés par ce fanzine qui parle autant de jeux vidéo que de télé et de ciné, vous écrivez à : Otaku San, 121, cité Bellevue, 57700 Hayange.

Salut collègues de Games Play,
Vous avez raison, votre fanzine est beaucoup mieux avec une couverture en couleurs sur papier blanc. La conception est toujours aussi agréable et les infos très fouillées. Pour tous ceux qui, comme vous, se lancent dans l'aventure du fanzinat, je me permets de leur donner quelques-uns de vos trucs. Tout d'abord, ces trois journalistes en herbe ont réussi à s'associer avec un magasin de leur région pour avoir des jeux, et un emplacement pour la vente. Ils ont également réussi à intéresser une banque qui veut bien leur payer leur couverture en couleurs. Enfin, une boîte de photocopieuse leur fait des prix préférenciels. Bref, ils sont sérieux, ils se bougent et fourmillent d'idées ingénieuses. Si vous voulez connaître un peu mieux ce fanzine, vous pouvez écrire à :
GAMES PLAY — Bonnaud Yannick, 10, av. Pierre de Ronsard, 79000 Niort

Patrice,
Ton idée d'un fanzine sur Dragon Ball est très bonne. En revanche, proposer des abonnements n'est pas très judicieux car, d'une part c'est un peu cher, et d'autre part cela exige que tu fasses bien les douze numéros — ce qui n'est pas toujours évident pour un

LES GAGNANTS DU MOIS SONT :

Michaël Perrin pour son test d'Exhumed sur PlayStation noté 92 % : *« Et un doom-like de plus ! L'action se déroule en Égypte dans un univers en 3D temps réel. Vous incarnez un héros des temps modernes et votre mission est de sauver l'âme de Ramsès. Les décors sont réalisés en 3D polygonale, texturée, mapée. La jouabilité est ergonomique et l'interface très simple. De longues nuits en perspective ! »*

Christophe Gardinier pour son test de Tomb Raider sur PlayStation, noté 95 % : *« Un excellent jeu d'action, digne petit frère de Résident Évil, Tomb Raider est époustouflant. Les séquences cinématographiques apportent un plus non négligeable : elles sont superbes. Elles peaufinent l'histoire, et c'est une période de décontraction entre deux niveaux ! Attention, les pièges de l'Atlantide sont dangereux. Vivement une suite avec deux joueurs et des coups de poing dans le cadre du triangle des Bermudes. »*

Nicolas Lebon pour son test de Soul Blade sur PlayStation, noté 97 % : *« Après Tekken 1 et 2, Namco nous a pondu une exclusivité épique sur PlayStation. Avec son graphisme impressionnant et somptueux, Soul Blade est un jeu à l'orme blanche sauvage qui va faire vibrer la télé avec de superbes duels techniques et bourrins, remplis de coups frocassants. De plus, un mode "Quête" permet aux dix combattants d'acquérir différentes armes. La baston a trouvé son maître, le must des must ! »*

fanzine. De plus, si les gens ne sont pas contents, tu n'auras pas une strucure suffisante pour éventuellement les rembourser. Je te répète ce que je dis souvent : le fanzine c'est bien pour s'entraîner à écrire et concevoir un journal, mais ce n'est en aucun cas un bon plan pour se faire de l'argent. Autre point discutable : demander aux gens de t'écrire c'est une bonne chose, mais ce n'est pas à eux de faire ton mag ; or leur demander des photos et devenir exigeant n'est pas très avenant. Cela dit j'espère recevoir ton premier numéro. Bon courage !

Cher Alex,

Tout est permis du moment que tu es aimable et que tu demandes toutes les autorisations. Plus tu arriveras à intéresser les commerçants à ton fanzine, et donc le placer dans leurs rayons, plus tu arriveras à en vendre. En ce qui concerne le prix, c'est à toi de faire ton calcul entre ce qu'il te coûte, le prix de la fabrication, des photocopies... et ce qu'il est raisonnable de demander. Dix francs ne me paraît pas excessif, mais tout dépend du contenu. Bonne chance !

Nico,

Ce que je peux dire, c'est que tu as l'air décidé et que tu prévois tout. C'est bien de s'imposer des objectifs, mais attention à ne pas tomber dans l'excès. Quant à vouloir travailler à *Player One* dans six ans je te le souhaite, tout comme j'espère que nous serons toujours vaillants ! Tes chances ne sont ni meilleures, ni pires que pour les autres, le tout est de persévérer et de bénéficier d'un peu de chance pour être là au bon moment. Pour le stage, il faut que tu vois cela avec ton école ; ¡¡ce n'est pas une question de classe, mais il faut être muni d'une convention de stage que seul ton établissement peut te fournir. J'espère avoir bien répondu à tes questions, alors peut-être à bientôt !

Antoine,

Tu peux évidemment prendre des photos dans les magazines puisque ton fanzine n'est vendu qu'à un tout petit nombre d'exemplaires. Cependant, il est toujours plus correct de demander les autorisations aux différents mags concernés, surtout que cela peut t'aider à avoir des contacts et des conseils. Quand aux previews, il vaut mieux écrire toi-même les articles, c'est certes plus difficile mais au moins tu acquerras plus de crédibilité. En ce qui concerne les tests de jeux, tu as toujours la possibilité de créer un réseau avec des copains qui peuvent t'en prêter, et proposer également un échange avec des boutiques de jeux dans ta région.
Enfin, en ce qui concerne une sous-rubrique PS elle n'a aucune utilité. Bon courage et envoie-moi ton premier numéro.

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e). Et un dessin du jeu sur papier libre.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Tél : ..... *Age :* .....

Renvoyez votre test et votre dessin à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

(a) ..... (b) .....

(c) PLAYER FUN ...

En résumé (e) (d)

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

SÉLECTION OFFICIELLE 50e FESTIVAL DE CANNES 1997

ACAPPELLA PICTURES

JOHNNY DEPP

MARLON BRANDO

THE BRAVE

UN FILM DE JOHNNY DEPP

MAJESTIC FILMS ... JOHNNY DEPP THE BRAVE

JOHNNY DEPP ... CLARENCE WILLIAMS III

... R. GOLDMAN ... IGGY POP ... TASCHALE BUBA

... FILAC ... JANE BATSON ... THOMAS ... CHARLES EVANS ... CAMPBELL

... McDONALD ... PAUL ... JOHNNY DEPP ... DIAPHANA

1997 BRAVE PICTURES INC

DIAPHANA DISTRIBUTION

SORTIE LE 30 JUILLET

ultra Player one

VANDAL HEARTS

2E PARTIE

Bienvenue, dans un monde de plans, d'astuces et de records. Ce mois-ci dans le cahier Ultra Player One, retrouvez les soluces d'Overblood et de Vandal Hearts, ainsi que toutes vos rubriques préférées. Quand à LBA, ne vous inquiétez pas, nous n'avons pas abandonné les plans, que vous retrouverez dans le numéro de septembre... Bon jeu !

La soluce Overblood

Toutes les rubriques 100% interactives

Je vous propose de passer l'été en Boxter, les cheveux au vent, une nana à vos côtés ! Enfin... sur PlayStation.
Mais avec les nouveaux codes de Porsche Challenge que je vous livre (avec notamment la possibilité de régler sa voiture), cela pourrait devenir réalité pour l'un d'entre vous. Alors entraînez-vous et « cheatez » bien, pendant les vacances !

Bubu

Codes Action Replay

Command & Conquer (PlayStation)

Crédits infinis pour les forces du GDI :
8011BA10 FFFF
Crédits infinis pour les forces du NOD :
8011C0F8 FFFF

Destruction Derby 2 (PlayStation)

500 points par course :
800947DE 01F4
Toujours premier :
800947DA 0001
Stopper le temps :
8009DD30 000
Pas de dommage à la porte gauche :
800894B4 0000
Pas de dommage à l'arrière gauche :
800894AC 0000

Nouveau :
Plein de soluces !
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE
Tapez *S

LE CODE DU MOIS

Micro Machines V3

Vues, vitesse, super saut,etc.

Lole & Bubu

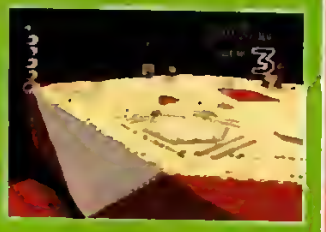
Ces « macro-codes » se font durant une partie, après avoir mis la Pause. Si vous les effectuez correctement, un bruit retentit alors.

- Modifier les véhicules en objets (les objets changent à chaque fois que vous refaites le code) : **Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche.**
- Ralentir les véhicules contrôlés par l'ordinateur : ●, ▲, ■, ●, ●, ▲, ■, ×.
- Les véhicules vus de derrière : **Gauche, Droite,** ■, ●, **Gauche, Droite,** ■, ●.

- Doubler sa vitesse : ■, ×, ●, ■, ▲, ×, ×, ×, ×.
- Saut deux fois plus grand : ■, **Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas.**
- Debug Mode : ■, **Haut, Bas, Bas,** ■, ●, ●, ▲, ×.

Une fois ce code effectué, vous pourrez faire les manipulations ci-dessous sans appuyer sur Pause :
- Quitter la partie en cours, en vainqueur : **Select +** ×.
- Changer les angles de vue : **Select + Haut, Bas, Gauche, ou Droite.**
- Zoomer/dézoomer : **Select + L2/R2.**
- La console contrôle les véhicules des joueurs : **Select +** ■.
- Tous les véhicules explosent : × + ▲ + ● + ■.

Les codes suivants sont à entrer à la place de votre nom, avant de débuter une partie. S'ils sont correctement inscrits, un son se



fera entendre ; ensuite seulement, vous pourrez taper votre propre nom. Attention, le second code se fait en mode Multijoueur :
- Pour avoir neuf vies : **CATLIVES.**
- Pour que les véhicules ressemblent toujours à des chars : **TANKS4ME.**

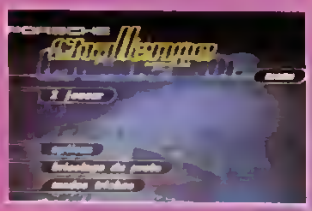
Porshe Challenge

Modifier la voiture, continus infinis, etc.

Yoyo (3615 Player One)

Voici encore des codes pour « tricher » au concours Porsche Challenge ! Ils doivent s'effectuer rapidement dans le premier des menus (où est inscrit...). Si vous les tapez correctement, des nres se font entendre, et le menu « Triche » apparaît.

- Continues infinis : **L1 + L2, R1 + R2 + ■.**
- Vue de poisson (la vue extérieure moyenne est plus basse) : **▲ + ● + ●, L1, L2, R2, R1.**
- Bricolage du prototype (modifie les caractéristiques de votre véhicule !) : **Gauche + ●, Droite + Select + ■.**
- Toutes les voitures « sautent » : **Haut + ■, Haut + ●, Haut + ■, Haut + ●, Haut + ■, Haut + ●.**
- Mode Miroir : **Gauche + ●, Bas + ▲, Droite + ■.** Allez ensuite dans le deuxième menu, pour changer « Classique » en « mode Miroir ».
- Circuits interactifs (les passages à niveau s'ouvrent et se ferment, etc.) **Bas + Start, Haut + Start, Select, Start.**
- Circuits longs **Haut + Select, Bas + Select, Start, Select.**

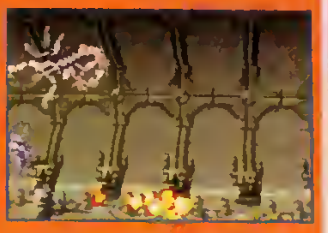


Contra, Legacy of War

Vies, armes infinies, choix du niveau, etc.

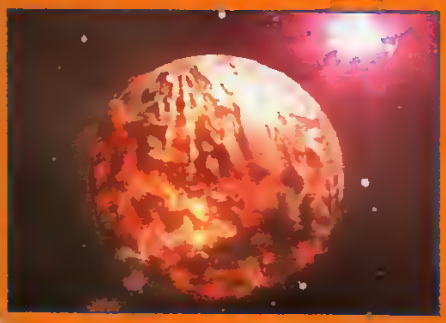
Bubu

Ce jeu n'étant pas facile, il est plus que probable que les codes ci-dessous en satisfassent quelques-uns. Ils s'effectuent devinez où ? À l'écran titre ! En général, quand le cheat est bon, il s'inscrit à l'écran. Et cela vous donne parfois accès à un sous-menu.
- Petit jeu vidéo « Bamboo Arcade » : **R2, R1, Droite, Gauche, L1, L2.**
- Petit jeu vidéo « Bamboo Gyruss » : **L2, L1, Gauche, Droite, R1, R2.**
- Continues illimités : **L2, R2, L1, R1, Gauche, Droite, Droite, Gauche.** Une fois à zéro, le compteur des continues inscrira des chiffres négatifs..



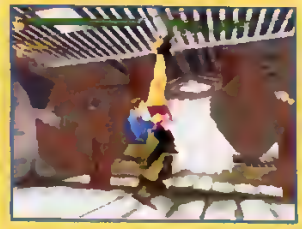
- Voir les séquences cinématiques : **L2, L1, R1, R2, Haut, Gauche, Bas, Droite.**
- Écouter tous les bruitages du jeu : **R2, R1, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche.**
- Changer d'arme : **L2, R2, L1, R1, Haut, Bas, Bas, Haut.**

Durant le jeu, pressez **▲ + ● + ✕ + ■**, pour faire apparaître les armes et en changer.
- Vies infinies et changement d'arme : **L2, R2, L1, R1, Bas, Haut, Haut, Bas.** Durant le jeu, pressez **▲ + ● + ✕ + ■**, pour changer d'arme et restaurer vos vies.
- Choix du niveau : **L2, R1, R2, Gauche, Droite, ●, ■, R2, L2.**



Die Hard Arcade

Voici de nouvelles prises, ou plutôt des prises qui ont été « oubliées » par la notice... Elles s'effectuent évidemment après avoir attrapé un ennemi.
- Leg Grab : **Saut + Poing.**



- Leg Throw : **Saut + Pied.**
- Arm Twist : mettez la croix de direction vers **l'arrière**, puis pressez **le Poing.**
- Arm Throw : mettez la croix de direction vers **l'arrière**, puis pressez **le Pied.**

- Pile Driver (soyez rapide !) : **Pied, Poing, Poing, Pied.**

Pas de dommage à l'avant gauche : 80089490 0000
Pas de dommage à la porte droite : 800894A0 0000
Pas de dommage à l'arrière droit : 800894A4 0000
Pas de dommage à l'avant droit : 80089498 0000

Mots de passe

MechWarrior 2 (PlayStation)

Les codes suivants sont à programmer à l'écran des mots de passe — une voix féminine doit confirmer leur réussite. Revenez ensuite en arrière dans les menus, et commencez une nouvelle partie.
- Cruise Control (vous n'êtes plus obligé de maintenir les gaz enfoncés) : #AXO/A4YYA
- Extra Variant (vous avez de deux à cinq nouvelles configurations d'arme par Mech) : T#XO/AX<<<
- Extra Heat Sinks (les armes s'enrayent moins vite) : #XXO/A4>Y+
- Ouvrir toutes les missions : T<XO/AXA<=
- Nouveau Mech (l'Elemental) : T/XO/AZ<#*
- Tous les Overweight (super lourds) Mech : #OXO/A>>O/
- Posséder les Jump Jets : #YXO/A>YOL
- Munitions infinies : TOXO/AX>TU

Mots de passe

- Invincibilité : ##XO/A><UZ

The Need for Speed 2 (PlayStation)

- Circuits :
Proving Ground : LDKMTD
Outback : GROWPG
Circuit bonus (Monolithic Studios) : SHOTME
- Voitures plus rapides :
Faster Cars : POWRUP (peut se combiner avec d'autres codes).
- Voitures bonus :
Ford Indigo : LILZIP
2CV Citroën : CITME
Coccinelle Volkswagen : BUGME
Saab : BEETME
BMW : BMRME
Mercedes Benz : BNZME
Audi Quattro : QUATME
Mazda Miata : MAZME
Limousine avec piscine : LIMOME
Volvo Stationwagon : VOVME
Pick-up Comanche : JEPME
Jeep Wrangler : YJME
Toyota Land Cruiser : LCME
Combi Volkswagen : VANME
Bus scolaire : BUSME
Camion militaire : ARMYME

Vous voulez être publiés ? Envoyez vos codes à Bubu sur LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE Tapez *A

Firo & Klawd

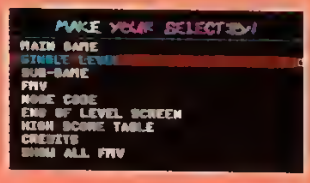
Menu « Triche », choix du niveau

Marco traficant (Marseille)

À l'écran titre, placez le curseur sur Options, puis pressez : **R2, R1, L1, L2.** Entrez ensuite dans les Options. Sélectionnez le nouveau menu « Triche ». Vous pouvez choisir votre niveau, mais ensuite il faudra y sélec-

tionner l'option Level. Enfin, vous devrez inscrire un des mots de passe ci-dessous (c'est une méthode assez inhabituelle !) :
- Niveau 1 (Back Alleys) : **MOOMIN**
- Niveau 2 (Back Street) : **MOONPIG**
- Niveau 3 (Back Street B) : **MOONPIGEON**
- Niveau 4 (Back Roofs) : **SNUFFKIN**
- Niveau 5 (Main Street) : **LITTLE MI**
- Niveau 6 (Main Street B) : **LITTLE MO**
- Niveau 7 (Vinnie's Scrap Yard) : **SOUP DRAGON**
- Niveau 8 (ICU Chemical Plant) : **HEMULEN**
- Niveau 9 (Pier 13 Docks) : **CHARLTON**
- Niveau 10 (Johnnie's Warhouse) : **TROLLKIN**
- Niveau 11 (Central Park) : **SNORK**
- Niveau 12 (Central Ice Rink) : **IRON CHICKEN**

- Niveau 13 (Subway on Main) : **MAMOOLA**
- Niveau 14 (Subway on Main B) : **MOMOOLA**
- Niveau 15 (Station on 6th) : **KAPYBARA**



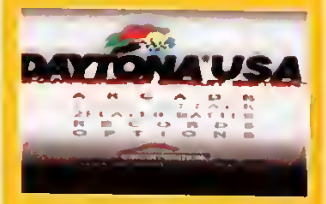
- Niveau 16 (Station on 6th B) **CAPYBARA**
- Niveau 17 (The Boss's Mansion) : **BODGER**
- Niveau 18 (B'n'R's Building Site) : **SLINKY**
- Niveau 19 (Beers Bar) : **CORBRILLION**
- Niveau 20 (Pasta La Vista) : **CROBATRON**

Daytona USA CCE

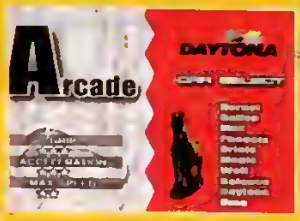
Voiture d'origine, Uma

Bubu

Ces deux codes s'effectuent à l'écran titre, après avoir fait Start — pour que les mots Arcade/Time Attack soient visibles. Ils doivent en outre être tapés dans l'ordre. Ensuite, commencez une partie, et les véhicules apparaîtront à l'écran de sélection des voitures.



- Code pour jouer avec la voiture d'origine de Daytonna : **X + Y + Z + R.**
- Code pour jouer avec Uma (le cheval !) : **X + Z + L.**



Slamscape

Invincibilité, niveaux

Tony Truand

Durant le jeu, maintenez Select et pressez : ■, ■, ●, ●, ■, ■, ▲. Votre jauge d'énergie devrait changer de couleur.

En prime, voici les codes des niveaux :
- Uraniumania : ▲ X X ■ ● ▲ X ▲
- Repsychler : X ● ● ▲ ■ ■ ● X
- Endless Bummer : X ▲ X ● ▲ ■ ● X
- Viva Los Vagrantes : ● ▲ X ▲ X ■ ■

Spider

Ouvrir tous les niveaux

Herman Speed

Ce code est celui du dernier boss. Mais il donne également accès à tous les niveaux du jeu : **6BKB3Y11BH56T1TMVM35**

Donkey Kong Country 3

85 Kremcoins

Nicolas Hamm (Lorraine)

Voici un nouveau code permettant de tricher à ce jeu. Comme les autres, il s'effectue à l'écran des sauvegardes. Mais vous devez impérativement choisir un nouveau fichier, avant d'effectuer la manip' : **L, R, R, L, R, R, L, R, L, R.**
Inscrivez ensuite votre nom dans le fichier pour commencer le jeu. Sur le « plan », dirigez-vous vers les cascades situées à l'ouest et entrez dedans. Si vous gagnez le jeu de Simons qui se trouve à l'intérieur, vous obtiendrez 85 Kremcoins !

The Need for Speed 2

Nouvelles vues

Edith Monvoisin

Après avoir fait Start (race), maintenez enfoncé **L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ + ● + ✕ + ■**, durant tout le chargement. Ensuite, changez les vues avec ▲.

The Crow

Niveaux et délires

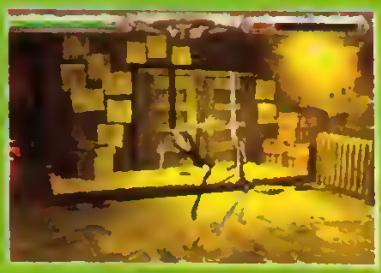
Brandon Wash

Si la difficulté de ce jeu vous donne les crocs, voici des codes qui vous calmeront. Ils sont à programmer dans le menu des mots de passe. Pour les niveaux :

- Bar : ▲ ✕ ▲ ▲ ● ■ ▲ ■ ✕ ●
- Bateau : ✕ ✕ ✕ ✕ ▲ ■ ✕ ✕ ✕ ●
- Tombe : ▲ ● ▲ ● ■ ▲ ▲ ● ✕ ●
- Tombeau : ✕ ▲ ✕ ▲ ■ ✕ ✕ ▲ ■ ●
- Église ▲ ▲ ▲ ▲ ● ■ ▲ ■ ■ ●
- Jour de mort ✕ ▲ ✕ ▲ ■ ● ● ✕ ■ ●
- Club : ▲ ● ▲ ● ● ▲ ✕ ● ■ ●
- Tour : ✕ ✕ ● ✕ ■ ■ ✕ ▲ ▲ ●
- Frontière : ▲ ✕ ✕ ✕ ● ■ ▲ ■ ▲ ●
- Finale : ✕ ✕ ✕ ● ■ ■ ✕ ✕ ▲ ●

Les Cheats Mode :
- Invincibilité (et arrivée au bateau) : ● ✕ ▲ ✕ ● ▲ ■ ● ✕ ■
- Coordonnées : ■ ✕ ■ ● ▲ ● ■ ✕ ■
- Mode Fil de fer : ▲ ▲ ✕ ■ ● ● ■ ✕ ▲ ▲
- Mode Girafe : ✕ ● ▲ ● ■ ■ ▲ ● ✕ ●

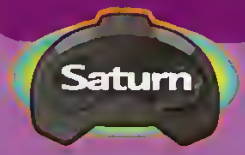
Voir toutes les vidéos : ▲ ▲ ● ● ● ● ● ● ▲ ▲



Crusaders No Remorse

Energie, armes...

Ivan Destapis

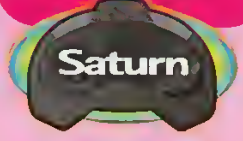


Ces codes vont vous permettre de mener à bien votre croisade. À partir du menu principal, choisissez l'option « Load Game », puis « Teleport to Mission ». À l'écran des mots de passe, entrez : **L0SR**
« Invalid Password » s'inscrira, mais n'en tenez pas compte, et commencez une nouvelle partie. Pendant le jeu, enclenchez la Pause, puis faites :
- **A + 8 + C**, pour avoir le plein d'énergie et de santé
- **X + Y + Z**, pour obtenir toutes les armes.

Die Hard Trilogy

Menu « Triche »

Bubu



Lors du chargement, à l'écran des Copyrights, pressez **C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y.**
Puis en cours du jeu (quel que soit le volet), mettez la Pause pour sélectionner le Menu « Triche »

Mots de passe

Semi-remorque : SEMIME
Tramway : TRAMME
Charette : WAGOME
Caisse en bois : CRATME
Tronc d'arbre : LOGME
Cabinet de toilette : OUTHME
T-Rex : TREXME
Stand A : STDAME
Stand B : STDBME
Stand C : STDCME

Soviet Strike (PlayStation)

Codes des niveaux :
Niveau 2 : GRANDTHEFT
Niveau 3 : GROZNEY – – –
Niveau 4 : CHERNOBYL –
Niveau 5 : CIVILWAR – – –

Attention mes cocos : les codes ci-dessous doivent être rentrés (comme des mots de passe) après avoir inscrit et validé le password d'un niveau. Et même si parfois les compteurs de l'hélico diminuent, le code fonctionne : ces compteurs reviennent à leur maximum une fois arrivé à zéro.
- 4 continues : SADISSA
- 7 continues : NOSFERATU
- Blindage indestructible : IAMWOMAN
- Invincibilité, plus munitions et fuel illimités : MIDNIGHOIL
- Vies, munitions et fuel à l'infini : FUGAZI
- Armes deux fois plus puissantes : DRBENWAY

Mots de passe

- Armes deux fois plus puissantes, munitions et fuel illimités : THEBIGBOYS
- Double autonomie de carburant : VULTURE
- Tous les individus (soldats alliés, ennemis et animaux !), se rassemblent autour de votre hélico : ANGRYLOCAL
- Plus personne ne fait feu : QUAKER
- Tous les individus se rassemblent autour de l'hélico, et personne ne peut tirer : GHANDI

Tintin et le Temple du soleil (Game Boy)

Niveau 4 (Voiture) en mode Facile : 4 1 2 5 3
Niveau 8 (Jauga) en mode Facile : 2 3 5 1 4
Niveau 12 (Fleuve) en mode Facile : 5 2 1 4 3
Niveau 5 (Port n° 1) en mode Moyen : 5 3 1 4 2
Niveau 11 (Avalanche) en mode Moyen : 3 5 4 1 2
Niveau 5 (Port n° 1) en mode Difficile : 1 3 5 2 4
Niveau 11 (Avalanche) en mode Difficile : 3 4 1 2 5
(Christophe Alfond, Paris)

Tips N64, PSX, Saturn, SNES
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE
Tapez * A
2,21F/min

Bug Too!

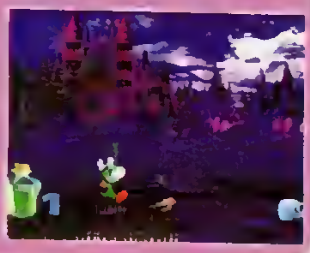
Choix du niveau, invincibilité, vol

Ondine Ensemble ?

Attention, les codes ci-dessous doivent être effectués durant une partie après avoir mis la Pause... mais aussi après avoir passé le niveau de départ (sinon, il y a risque de bug !).

- Menu de choix du niveau : **L, A, Z, Y, Gauche, Droite, A, Bas, Droite, L.**
- Voler à travers le niveau : **L, A, Gauche, L, Droite, Bas, Bas.**

Invulnérabilité : **R, Droite, A, L, Droite, A, Bas, Y.**



Jet Rider

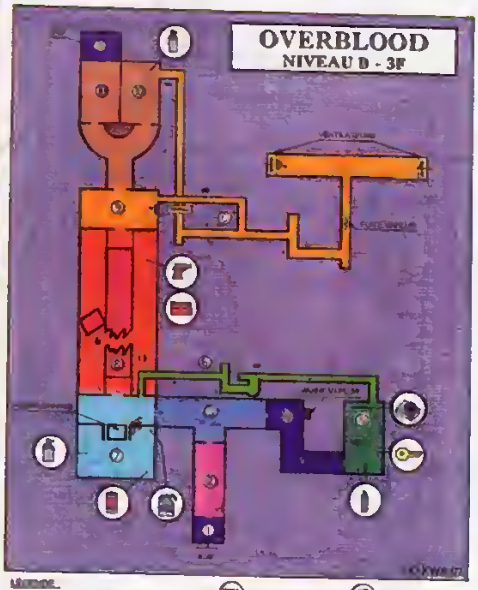
Raccourci

Elodie Moitout

Dans le deuxième circuit, vous pouvez passer à travers le bâtiment blanc pour couper le virage. Cela vous fera gagner quelques secondes.

LE PLAN DU MOIS

Enfin un plan tout beau (bien qu'un peu austère), et tout chaud (le jeu vient de sortir). En récompense, Philippe Cavallini a donc gagné le droit de se prendre la tête sur un autre soft : Suikoden de Konami, offert par Ubi Soft. En ce qui concerne le plan de la rentrée, vous avez toutes les vacances pour vous appliquer. J'attends donc vos chefs-d'œuvre pour septembre !



OVERBLOOD
NIVEAU B - 3F

Sortie de l'ascenseur B : actiez l'interrupteur de droite pour ouvrir la porte de ce couloir ❶ et précipitez-vous vers la sortie B avant qu'elle ne se referme.

Dans la salle de chauffe ❷. Pipo le robot se fera aborder en voulant vous porter assistance ! Pipooooo

Pour inondée ❸ l'entrepôt chimique B empruntez le conduit de ventilation d'air B. Dans cet entrepôt, vous rencontrerez Milly : vous recevrez coéquipière ! Fouillez tous les tiroirs pour trouver : Détecteur - Clé - Pile ordinateur

Dans le sous de chargement de fret ❹ , ballez la monte-charge une fois que vous aurez récupéré la bombe rare

Quand le tramway ❺ bloque le passage, installez le détecteur sur le mur fissuré de droite, à l'endroit plat. Puis coller la capsule de rare dedans, et courez vite vous mettre à l'abri !
Pour éviter le déclic qui vous fonce dessus, plongez ou sur sol afin de passer dessous...

Dans la salle de contrôle de ventilation de l'air B, séparez-vous. Milly reste au pupitre de commande afin de vous ouvrir les accès, et vous, engagez-vous dans le conduit. Lorsque les jets de vapeur empêchent vous progression dans le conduit d'air Milly doit fermer la vanne de vapeur située dans la salle de chauffe B en la tournant.
Face au ventilateur, agenouillez-vous et dirigez-vous droit devant pour les éviter.

Milly accède dans le laboratoire B de gauche en utilisant la carte d'accès. Une fois dans le laboratoire de droite, insérez la pile dans l'ordinateur impressionné au détail, portez enfin secours à Milly ... Puis empruntez ensemble l'ascenseur pour atteindre l'étage B-2F

GAME'S & ESPACE 3 games

PRÉSENTE

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

MANETTE GRATUITE

299F

PLAYSTATION

MANETTE GRATUITE

489F

SUPER NINTENDO

MANETTE GRATUITE

399F

SATURN

POINTS DE VENTE GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33

MONTPELLIER
Centre Commercial
Auchan Plein Sud
Tél. : 04 67 20 12 66

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06

POINTS DE VENTE ESPACE 3

Vente par correspondance : Tél. 03 20 90 72 22 ... Fax 03 20 90 72 23
Espace 3 VPC - Rue de la Vayette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Guide PlayStation

OVERBLOOD

Bien que relativement linéaire, Overblood est un jeu d'aventure vraiment prenant, et qui, à de nombreuses reprises, se révèle assez complexe. Voici donc une aide de jeu illustrée pour vous permettre de mener à bien la quête de votre identité.

L'intro

Vous émergez d'un sommeil cryogénique d'une durée indéterminée. Vous ne savez ni qui vous êtes, ni la raison de votre présence dans un lieu aussi étrange. La température ambiante avoisine les moins dix degrés, aussi est-il temps de laisser de côté ces considérations métaphysiques pour se pencher sur un problème plus terre à terre : ne pas mourir de froid !

Niveau 1 — PIPO, LE GENTIL ROBOT

Dirigez-vous vers le poste de commande placé entre les caissons de cryogénisation 3 et 4. Agenouillez-vous et activez le générateur électrique d'urgence.

Poussez la porte située à l'extrémité du caisson 4 et entrez dans la salle. Au fond, deux valises renferment trois précieux objets, dont une veste vous permettant de ne pas mourir de froid. En outre, vous disposez maintenant d'un « voice recorder » vous offrant la possibilité de sauvegarder la partie à tout moment, et d'une cartouche mémoire.

Allez dans l'angle à proximité de la porte et placez la cartouche mémoire dans le robot désarticulé. Celui-ci s'animera et essayera de communiquer. Au bout d'un instant, il devient clair que le robot souhaite vous accompagner. Le héros lui attribue le nom de Pipo.

Retournez dans la salle principale et prenez le contrôle de Pipo. Dirigez-vous entre les caissons de cryogénisation 1 et 2, et connectez-vous à l'ordinateur. Pipo sera alors en mesure de déverrouiller l'une des deux autres portes.

Au carrefour suivant (en forme de « T »), franchissez la porte faisant face à celle par laquelle vous êtes entré. Vous débouchez dans la salle des ascenseurs. En utilisant la console de contrôle, la porte de l'ascenseur s'ouvre, tandis qu'un cadavre s'effondre à vos pieds. En le fouillant vous trouvez un papier sur lequel est inscrit une série de chiffres.

Gardez le contrôle de Pipo et ouvrez la porte face au caisson 2. Au milieu du couloir est disposé un amas de ferraille, dans lequel se trouve une carte en argent (légèrement à droite du centre). Prenez le contrôle de Raz (l'humain), et hissez-vous sur la portion de couloir surélevée pour gagner l'issue.

De retour à l'intersection en « T », prenez immédiatement sur votre droite jusqu'à atteindre une porte équipée d'un digicode. Pour la déverrouiller, tapez le troisième code trouvé sur la note du cadavre, à savoir : 6.1.8.9.1.

À droite de la porte équipée du digicode, se trouve un entrepôt. Une fois à l'intérieur, poussez les caisses afin de gagner l'angle du fond à gauche. À l'aide du robot, réactivez le système d'ouverture des armoires en vous connectant au boîtier de commande surmonté d'un néon vert. Raz pourra ouvrir l'armoire située juste à droite avec sa carte en argent. Vous y trouverez un couteau-laser.

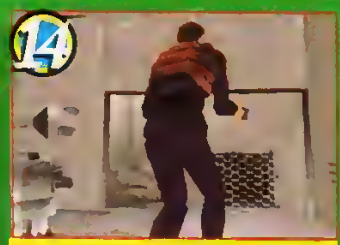
En quittant l'entrepôt, prenez le couloir face à vous jusqu'à l'intersection suivante. Ignorez la fosse sur la gauche ; préférez-lui la porte du couloir de droite. Vous débouchez dans une salle dans laquelle se trouve une statue massive en état d'apesanteur. Poussez-la en vous plaçant face à elle, et agenouillez-vous au pied de son socle. Vous découvrirez un dispositif antigravité.

Retournez au carrefour en forme de fourche, et dirigez-vous vers la fosse. Utilisez le dispositif anti-G pour franchir le précipice sans encombre. Pipo vous attendra à l'intersection.

En pénétrant dans cette gigantesque salle de contrôle, dirigez-vous vers le pupitre de commandes situé entre les deux premiers fauteuils, juste à votre gauche en entrant. Vous obtiendrez ainsi l'information relative au positionnement de switches énigmatiques... pour le moment.

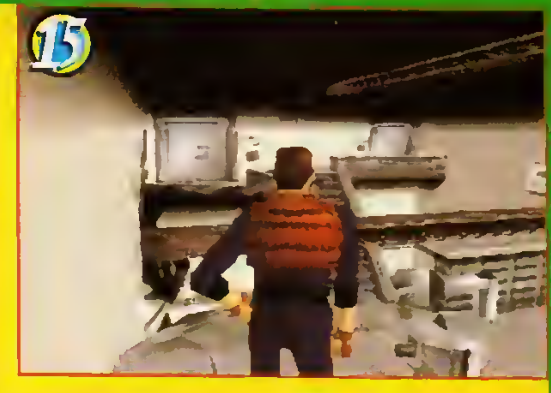
Dirigez-vous vers le pupitre opposé, à gauche du troisième siège. Cliquez successivement sur les switches de gauche et de droite, afin de placer le système d'ouverture sur « On ». Observez attentivement la séquence cinématique qui s'ensuit pour identifier les deux portes désormais ouvertes.

Enfin, inspectez l'ordinateur central situé au fond de la pièce afin d'apprendre comment réactiver le générateur principal. Quittez la salle en utilisant, une nouvelle fois, le système anti-G pour franchir la fosse.



Revenez au digicode et ouvrez la porte lui faisant face. Engagez-vous dans le couloir jusqu'au niveau de la grille, d'où émane un son lancinant. Accroupissez-vous et découpez la grille à l'aide du couteau-laser. Prenez le contrôle de Pipo et entrez dans l'étroit passage. Au fond du couloir, connectez le robot au terminal qui s'y trouve avant de ressortir.

Retournez au premier carrefour en forme de « T » (en franchissant à nouveau la porte dotée du digicode). Continuez tout droit, sans vous inquiéter, dans le couloir où clignote une lumière rouge. Franchissez la porte du fond afin de déboucher dans une salle équipée de plusieurs escaliers. Déplacez-vous jusqu'à l'extrémité de la corniche, tout de suite en entrant, et utilisez le dispositif anti-G pour atteindre la porte sur l'autre corniche, en face.



Vous atteignez rapidement une porte dont le mécanisme d'ouverture est hors-service. Après avoir inspecté cette porte, utilisez le dispositif anti-G pour l'ouvrir.

Tandis que vous franchissez cette porte en vous accroupissant, les batteries du dispositif anti-G décident de lâcher ! La porte tombe alors lourdement sur vos épaules, et, pour la seconde fois, votre barre de vie apparaît. À gauche de la porte, inspectez le mécanisme d'urgence avec Pipo, et tirez les leviers 1 et 3. La porte se relèvera un court instant, que Raz mettra à profit pour se tirer de cette sale histoire.

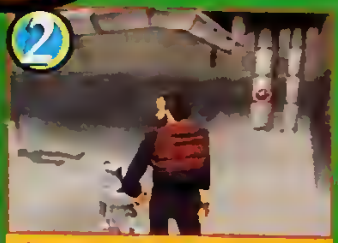
Retournez dans la salle des ascenseurs. Votre entrée déclenche une scène cinématique au cours de laquelle le héros découvre qu'il a été contaminé par le cadavre touché au cours de son premier passage. Prenez l'ascenseur.

Après l'incident de la porte, vous pourrez enfin vous pencher sur votre nouvel environnement. Dirigez-vous le long de la passerelle jusqu'à atteindre l'espèce de pont. Alors que vous arrivez à son milieu, un tremblement de terre ébranle le bâtiment. Le pont commence à s'effondrer ; courez comme un dératé sur la plate-forme opposée. À l'arrière de cette dernière, vous apercevrez un tuyau blanc (légèrement en contrebas) auquel vous accéderez en vous laissant tomber dessus.

Vous voici dans la chambre du générateur principal. Laissez-vous tomber sur l'un des rotors, et effectuez une succession de sauts pour gagner le renfoncement où se trouve le poste de contrôle. Hissez-vous dessus et inspectez le pupitre de commandes pour remettre le générateur en marche. Sautez de nouveau sur le rotor, et continuez pour atteindre la plate-forme opposée où Pipo vous attend. Vous déboucherez alors dans le couloir où vous avez découpé la grille précédemment.

Niveau 2 — RENCONTRE AVEC MILLY

En sortant de l'ascenseur, ouvrez la porte face à vous. Vous voici à présent dans un couloir au fond duquel se trouve une autre porte. Prenez le contrôle du robot et connectez-le au terminal de gestion ; la porte du fond s'ouvre alors, avant de se refermer doucement. Reprenez le contrôle de Raz, et courez avant que la porte n'ait eu le temps de se refermer totalement. Reconnectez le robot au terminal afin qu'il puisse vous rejoindre. De par sa petite taille et sa rapidité, celui-ci n'aura aucun mal à franchir la porte.



À l'intersection en forme de « T » qui suit, empruntez le couloir de droite. Vous déboucherez alors dans un vaste corridor tortueux, où se trouvent plusieurs cadavres contaminés. Après une séquence cinématique, vous entendrez un cri de femme. Enfin, en reprenant le contrôle des personnages, ignorez le robinet rouge situé dans le cul-de-sac près du premier cadavre.

En arrivant au fond du corridor, vous êtes assailli par un alien. Cela se traduit par un premier combat sous forme d'une scène cinématique au cours de laquelle Pipo est détruit. Après ce moment très émouvant, Raz récupérera la cartouche mémoire de son compagnon mécanique.
La porte du fond étant bloquée de l'autre côté, il ne vous reste plus qu'à explorer l'autre couloir partant de l'intersection en « T ».

Vous débouchez dans un entrepôt. Passez en vue panoramique afin de découvrir un conduit de ventilation dans lequel vous pourrez vous hisser en sautant. Longez le conduit jusqu'à entendre de nouveau un cri de femme.

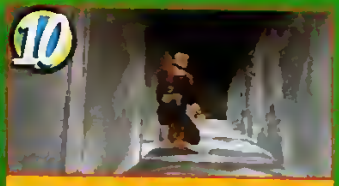
Le conduit débouche dans une salle où un monstre malmène une femme. Votre barre de vie réapparaît signifiant que vous allez devoir livrer un combat. Le bouton « Action » permet d'enchaîner deux crochets, suivis d'un coup de pied. La lenteur du mutant ne devrait pas lui permettre de vous faire trop de mal. À l'issue du combat, accroupissez-vous pour réanimer la jeune femme, qui se joindra alors à vous. Fouillez ensuite la pièce ; vous récupérerez une clef en argent dans la caisse posée sur l'étagère (au-dessus de l'extincteur). Et sur le bureau situé sous le conduit de ventilation, vous trouverez un thermostat cassé.

La porte débouche dans le couloir où Pipo est mort. Retournez dans l'entrepôt qui vous a permis d'entrer dans le conduit de ventilation. Faites descendre le monte-charge en utilisant le mécanisme près de la porte d'entrée, et sautez à votre tour en contrebas. Ouvrez la caisse grise à l'aide de la clef en argent et prenez les explosifs. Accroupissez-vous au pied de la caisse recouverte d'une toile marron, et récupérez le bidon d'huile qui s'y trouve. Enfin, dans la caisse recouverte d'un drap blanc se trouve un spray pour les premiers soins. À présent, faites remonter le monte-charge grâce au panneau de contrôle, et lubrifiez le système hydraulique à l'aide du bidon d'huile. Vous pouvez maintenant remonter et quitter la salle par la porte, face au monte-charge.

Vous voici dans le métro. Toutes les issues semblent bloquées sauf un petit passage, trop étroit pour que vous puissiez passer. Placez le thermostat à cet endroit, et mettez dessus les explosifs. Vous disposez alors de neuf secondes pour regagner la porte, et vous mettre à l'abri de la détonation.

Hissez-vous dans l'ouverture agrandie par l'explosion, et gagnez une voie ferrée adjacente. Après avoir fait quelques pas, le wagon situé derrière vous se met en branle. Vous devez alors vous jeter à plat ventre à l'aide du bouton « Action » pour éviter l'impact. Entrez ensuite dans le wagon, et fouillez la boîte noire fixée au mur. Vous y trouverez un flingue et une clef magnétique rouge.

La pièce suivante est la salle de contrôle de la ventilation. En jetant un coup-d'œil au moniteur, vous pourrez avoir un aperçu de la disposition des conduits. Quittez la salle en ouvrant la porte opposée, à l'aide de la clef magnétique rouge. À l'intersection suivante en forme de fourche, prenez le couloir de gauche.



La pièce suivante, éclairée par une lumière bleutée, semble n'avoir qu'une seule issue verrouillée. Une baie vitrée laisse deviner une chambre de stérilisation, inaccessible pour l'instant. Après l'avoir constaté, Raz et Milly se séparent. Dirigez Raz dans la salle de contrôle de la ventilation et faites-le entrer dans le conduit. Après quelques virages, le conduit sera obstrué. En inspectant l'obstacle, Raz entendra le bruit d'une porte lui coupant toute retraite.

Reprenez le contrôle de Milly et dirigez-la, à son tour, dans la salle de ventilation. Penchez-vous sur le pupitre de contrôle, et cliquez sur les deux portes les plus à droite sur la carte, visibles sur le moniteur. Raz peut alors reprendre sa progression.

Le conduit où était bloqué Raz débouche au cœur de la ventilation, où d'énormes pales brassent l'air. Accroupissez-vous, et allez au pied du ventilateur du fond pour désactiver le système. S'il vous est impossible d'y arriver, retournez avec Milly à l'endroit où Pipo est mort. Là, refermez le robinet rouge que je vous avais pourtant conseillé de ne pas utiliser !

Avec Raz, retournez dans les conduits de ventilation et rendez-vous dans la chambre de stérilisation. Fouillez à la base du container rouillé et prenez le spray de premiers soins. Ensuite, placez la capsule contenant le virus dans l'analyseur afin d'en apprendre un peu plus.

Pendant l'analyse, Milly vous rejoint de l'autre côté de la baie vitrée. À ce moment, un alien l'attaque. Une longue scène cinématique s'ensuit à l'issue de laquelle Raz se blesse en venant au secours de Milly. Elle réussit néanmoins à fuir en vous tirant hors de portée de l'alien.

Raz reprend conscience dans une serre gigantesque où Milly vous a conduit. En inspectant l'une des machineries encastrées dans les murs, vous trouvez un chargeur. Ensuite, appuyez sur le bouton rouge sur l'un des pans de mur. Cela videra la fontaine trônant au centre de la serre, vous ouvrant ainsi une issue.

Vous voici dans les égouts. Le premier obstacle est une grille devant laquelle il suffit de s'accroupir pour passer. Ensuite, vous tomberez sur une vanne rouillée actionnant l'ouverture d'une issue, dans le fond. Mettez un peu d'huile pour dégripper le mécanisme. Enfin, alors que tout semble indiquer un cul-de-sac, une énorme rogue dévalera le couloir. Vous devez alors sauter dès que vous reprenez le contrôle des personnages afin d'éviter la déferlante.

Après vous être hissé hors des égouts, un alien vous attaquera. Économisez les balles et tentez de l'affronter à mains nues. Si vous êtes à l'article de la mort, préférez recommencer à partir de votre précédente sauvegarde plutôt qu'utiliser les sprays de premiers soins, qui vous seront vraiment indispensables ultérieurement.

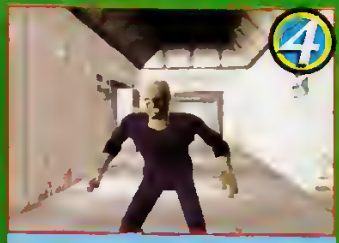
À présent, vous voici devant de nouveaux ascenseurs. Appelez la cabine grâce à la console, et une séquence cinématique assurera la transition vers le niveau suivant.

Niveau 3 — LA MUTATION DE RAZ

En quittant l'ascenseur, prenez tout de suite sur votre gauche. Entrez dans la salle et cherchez sous la table basse (sans chaise), un chargeur. Vous pourrez également jeté un œil par la baie vitrée donnant sur une vaste grotte.

Quittez le bar et prenez le passage barré par des rayons lasers. Sur le digicode placé à droite, entrez le code 9.1.8.6.1 afin de désactiver les lasers.

La porte suivante donne sur un vaste gouffre traversé par un pont, auquel il manque une portion en son milieu. Milly ne peut pas passer ; Raz doit tenter le grand saut lui permettant de se rattraper sur le rebord, en face. Avant d'essayer, un conseil : sauvegardez !



Vous voici dans un secteur d'habitation où vous êtes accueilli par un alien. Après vous en être débarrassé, entrez dans la chambre R38-2.

Dans la chambre R38-2, commencez par consulter l'ordinateur. Vous apprendrez des choses intéressantes relatives à des expériences de clonages. Ramassez les tiges métalliques se trouvant au centre de la pièce, et fouillez les tiroirs pour obtenir un pistolet étourdissant.

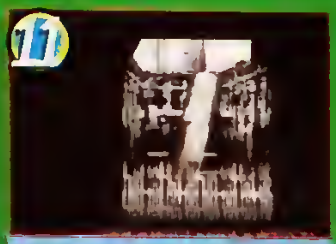
Entrez dans la chambre R38-6 et prenez le chargeur caché sous le lit. Entrez ensuite dans la chambre R38-5, de laquelle part un souterrain dont l'accès est bloqué par une grille. Ramassez cette grille abstruant l'entrée du passage.

Retournez dans la salle du pont cassé. Dans un premier temps, placez, sur la portion manquante, les deux tiges métalliques sur lesquelles vous poserez les grilles métalliques. Milly pourra ainsi passer. Une scène cinématique illustrera un petit conciliabule entre Milly et Raz. L'action reprend dans la chambre R38-2.

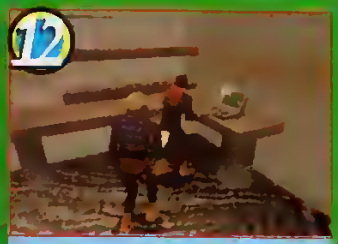
Allez dans la cuisine (la porte faisant face à celle menant au pont). Cherchez à plusieurs reprises le distributeur de fraises situé dans la partie gauche de la pièce, pour découvrir un spray de premiers soins.

Retournez dans la chambre R38-5, et engouffrez-vous dans les galeries techniques. Passez en vue subjective, et sortez par l'ouverture située face à vous.

L'ouverture débouche dans la chambre R38-1. Sur des étagères, trône une caisse verrouillée. Utilisez le pistolet étourdissant sur la serrure ; la violente décharge électrique la déverrouillera. À l'intérieur se trouve un chalumeau.

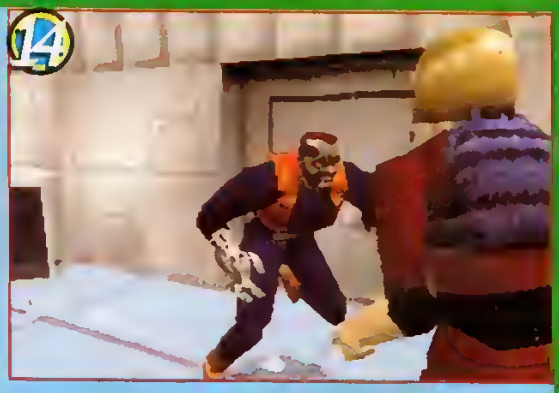


Replongez dans les galeries techniques, et dirigez-vous vers l'issue que montre la photo. Un peu avant, dans une zone d'obscurité, il y a un passage menant dans la chambre R38-7.



Passez de la chambre R38-7 à la chambre voisine (R38-8) par la porte de communication. Vous y trouverez un ordinateur hors-service. Fouillez le lecteur pour en extirper un CD-Rom.

Franchissez le pont (dans le sens inverse), et retournez devant la porte qui mène aux ascenseurs. Allez dans le couloir de droite, duquel émane un son rappelant celui d'un ruisseau. Accroupissez-vous et observez entre les barreaux du sol. Vous y apercevrez une clef magnétique dorée. Utilisez alors le chalumeau pour découper une ouverture permettant de descendre dans ce réduit. Outre la clef magnétique, vous apercevrez un chargeur dissimulé dans le rocher près de la rivière.



En revenant à l'intersection, la contamination de Raz atteint le stade final. Une séquence cinématique illustre la mutation de Raz en alien. Milly trouve alors un bref refuge dans l'infirmerie, qu'elle ouvre à l'aide de la clef magnétique dorée. Mais celo est insuffisant pour être à l'abri de la créature démoniaque. Elle contient alors Raz à l'aide du pistolet étourdissant. Puis, toujours à l'infirmerie, elle est alors en mesure de neutraliser le virus et guérir Raz.

Quittez l'infirmerie par la porte coulissante. Avant de rejoindre le quartier d'habitation, fouillez dans la caisse pour prendre la manivelle.

Retournez dans les galeries techniques par l'une des chambres équipées d'un accès ; vous trouverez le cul-de-sac bloqué par une plaque d'acier. Utilisez la manivelle pour ôter les rivets bloquant la barre.

Vous débouchez sur des poutrelles situées sous le pont. Prenez toujours à droite afin d'atterrir dans la chambre R38-3.

Dans la chambre R38-3, passez la porte latérale menant à la chambre R38-4. Là, poussez l'armoire afin de combler le vide empêchant d'accéder à la porte.

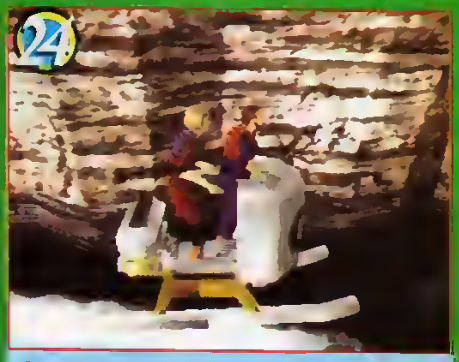
Retournez dans le couloir permettant d'accéder aux chambres. Dirigez-vous vers la porte du fond (à proximité de la chambre R38-5). Vous pénétrez dans une salle où sont stockées des combinaisons anti-bactériologiques. Fouillez celle se trouvant juste à gauche de l'armoire murale pour découvrir un spray de premiers soins.

Cette porte donne dans une salle informatique, dans laquelle vous êtes en mesure de lire les données contenues sur le CD-Rom. Au cours de la séquence cinématique, vous apprenez que Milly est un clone et que son créateur en est tombé amoureux. C'est d'ailleurs pour cette raison que ce dernier refuse de détruire la base et le virus qui la contamine.
Lorsque vous reprendrez la main, fouillez les diverses machines en contrebas des ordinateurs. Vous y trouverez un chargeur et un spray de premiers soins.

Vous voici dans une caverne renfermant un incinérateur de poubelles. Récupérez le chargeur caché à l'intérieur. Engouffrez-vous ensuite dans la zone ténébreuse.

Vous débouchez sur une falaise surplombant une caverne gigantesque. Sur un bélvédère est placé un engin étrange, dont l'inspection révélera que la batterie est morte. Quittez la caverne par la porte du fond.

Vous êtes dans un entrepôt où sont stockés d'autres engins similaires à celui du bélvédère. Vous devrez, dans un premier temps, vous débarrasser d'un alien beaucoup plus vif que les précédents. Après le combat, inspectez le véhicule portant le numéro 1, et récupérez la batterie chargée.



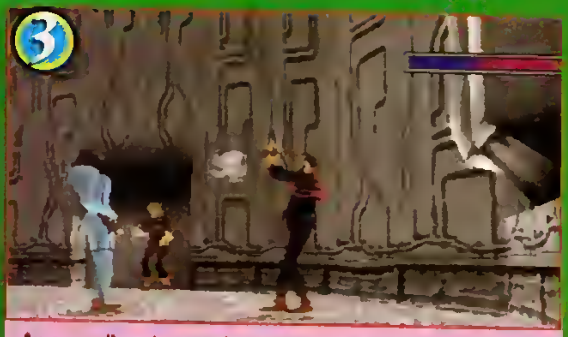
Retournez sur le belvédère et remplacez la batterie usagée par la neuve. Le véhicule sera alors opérationnel, et le jeu vous proposera une petite séquence typiquement arcade.
Aux commandes de votre engin, mi-volant mi-flottant, vous devez traverser une longue grotte jonchée de stalactites et de rochers. Un simple slalom suffit pour franchir ces obstacles... bien qu'à une ou deux reprises, un saut ne sera pas de trop. La séquence se terminera par un atterrissage en catastrophe.

Après avoir repris vos esprits, franchissez la porte qui débouche sur une vaste plate-forme où vous serez agressé par un alien. Au terme du combat, dirigez-vous vers la porte du fond et, au moment où vous tenterez de l'ouvrir, l'alien revenu à lui s'emparera de Milly. Lorsque vous essaierez de vous interposer, vous serez neutralisé par le scientifique jaloux. À votre réveil, prenez l'ascenseur à votre tour.

Niveau 4 UNE UNION HEUREUSE !

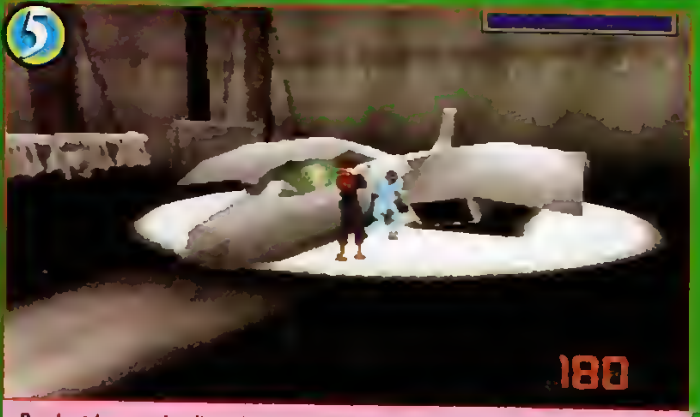
En quittant l'ascenseur, vous devez traverser une série de pièces vides pour arriver à une porte défendue par deux robots. Entrez dans la pièce située à leur gauche. Sous la table, vous récupérez un spray de premiers soins. Ensuite fouillez les corps des deux cadavres pour trouver un chargeur et une carte d'identité avec... votre photo.

Présentez-vous devant les robots, et montrez-leur la carte d'identité. Ceux-ci ne feront alors aucune difficulté pour vous laisser passer, et rejoindre Milly et son ravisseur.



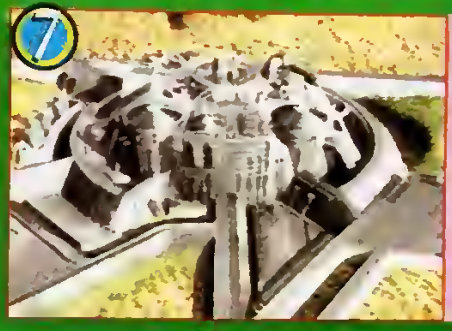
Au cours d'une longue séquence cinématique, vous apprenez que vous n'êtes en fait qu'un clone du savant. Comprenant qu'il a perdu Milly définitivement, celui-ci se transforme en alien que vous devez affronter. À ce moment, le compte à rebours de l'autodestruction de la base se met en marche. Vous disposez alors de 500 secondes pour fuir.
Dans un premier temps, dégainez le flingue pour vaincre le savant. Si vous n'avez plus de munitions, vous devrez alors l'affronter au corps à corps. Vous marflerez pas mal, aussi gardez un œil sur votre barre de vie pour utiliser un spray de premiers soins en cas de besoin.

À l'issue du combat, penchez-vous sur l'ordinateur. Celui-ci vous refuse l'accès prétextant qu'il y a eu deux Ros Karcy récemment, et qu'il ne peut faire une identification formelle. Connectez alors la cartouche mémoire de Pipa, qui s'introduira dans le système de l'ordinateur pour « débugger » le verrouillage de l'ascenseur, dans lequel vous vous engouffrerez.



Pendant la montée, d'une lenteur exaspérante, le mutant semble s'être réanimé ; il vous poursuit en se hissant aux câbles de l'ascenseur. Quelques balles permettent d'en venir à bout. Vous débarquez alors dans un hangar contenant la navette du salut. Malheureusement, le mutant resurgit d'on ne sait où. Vous devrez l'abattre ou le combattre à mains nues encore une fois.

Le bougre est invulnérable, se relevant à chaque fois. Vous devez donc l'attirer au niveau du réacteur, puis faire signe à Milly de mettre les gaz lorsque l'alien est dans l'axe requis.



Après la destruction corporelle de l'alien, vous pourrez enfin prendre la fuite et admirer une vue aérienne de la base avant que celle-ci n'explose. C'est sur l'union heureuse du premier couple de clones que prend fin la solution d'Overblood !

Wolfen

Découvrez les nouvelles aventures de BATMAN™ et gagnez plus de 900 cadeaux !

Pour participer au concours, tapez 3615 Player One sur votre Minitel (choisissez jeu Batman) ou 08 36 68 77 33 sur votre téléphone (choisissez quiz Player One).

ARNOLD SCHWARZENEGGER
GEORGE CLOONEY
CHRIS O'DONNELL
BATMAN & ROBIN
UMA THURMAN
ALICIA SILVERSTONE

Les lots

- Des livres Batman & Robin
- Des tee-shirts Batman
- Des casquettes Batman
- Des affiches Batman & Robin
- Des Dunkers Batman & Robin
- Des planches de tatouages Batman

Sortie nationale le 9 juillet

J'AI LU

...ement : Jeu gratuit sans obligation d'achat dans de 20 livres Batman & Robin, de 100 tee-shirts Batman, de 50 casquettes Batman, de 50 affiches (format 40 x 60) ... de 500 Dunkers Batman & Robin et de 250 planches de tatouages Batman. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One et sur le 08 36 68 77 33 du 01/07/97 au 31/08/97

Guide PlayStation

VANDAL HEARTS

DEUXIÈME PARTIE

On se retrouve pour le deuxième volet de la solfice de Vandal Hearts (et non le dernier comme indiqué dans le précédent numéro. Sorry !), prêt à vous livrer les nombreux secrets de ce RPG de Konami. Et pour ce qui est de l'histoire, attendez-vous à des rebondissements en cascade !

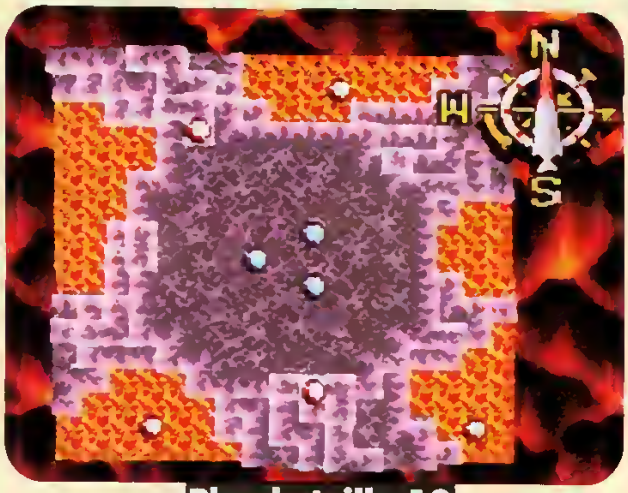
CHAPITRE 3
ESCAPE TO TOMORROW

BATAILLE 13
Plain of Sorrow

Condition de la victoire : mort de tous les ennemis.
Défaite : mort de Ash.

ENNEMIS		
5 Sparkies	67 PV	0 PM

À votre arrivée dans ce lieu étrange, entouré de lave, le général Magnus succombe à ses blessures — vous lui offrez une sépulture décente. Après cela, des espèces de créature de feu vous agressent : regroupez-vous, dos à la tombe, et laissez venir les Sparkies qui ne devraient guère résister plus de deux tours.
A l'issue du combat, un certain Zahar déboule, vous conseillant de rejoindre la seule ville des environs (plus au sud).



Plan bataille 13

BATAILLE 14

Plain of Sorrow 2

Condition de la victoire : défense des piliers pendant cinq tours.
Défaite : mort de Ash ou destruction de tous les piliers.

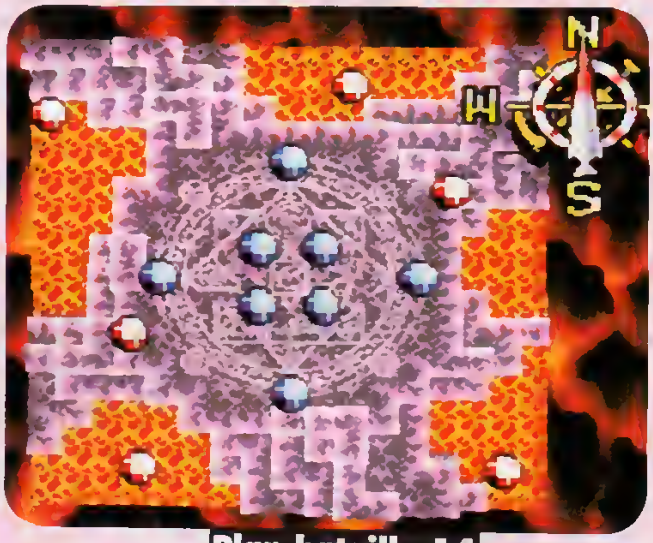
ENNEMIS

6 Sparkies	67 PV	0 PM

Renfort : 1 à 4 Sparkies par tour.

Après avoir écouté votre mésaventure, Zohor décide de vous aider à regagner votre époque. Pour cela, il vous suggère de retourner sur votre lieu d'arrivée et de procéder à un rituel magique.

Mais des Sparkies sont encore de la partie et perturbent votre tentative.
Le dispositif repose sur quatre pylônes destinés à canaliser l'énergie magique. L'idée consiste à en défendre au moins un pendant les cinq tours de l'expérience. Pour ce faire, choisissez un pylône autour duquel vous regroupez vos quatre personnages, et n'en bougez plus. Les Sparkies détruiront, certes, les trois autres mais seront dans l'incapacité de s'en prendre à celui que vous entourez. Au bout de cinq tours, le tourbillon temporel vous ramènera à votre époque.



Plan bataille 14

BATAILLE 15

Terasu Village

Condition de la victoire : mort de tous les ennemis.
Défaite : mort de Ash.

Plan bataille 15

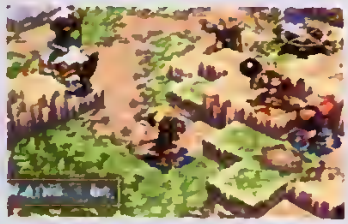
2 coffres : 1 Megaherb + 1 élixir

ENNEMIS

3 Blood Bats	97 PV	0 PM	attaque paralysante
3 grenadiers	75 PV	0 PM	
5 centurions	91 PV	0 PM	
1 Deacon	75 PV	18 PM	Healing
1 Warlock	82 PV	20 PM	Rainbow Stroke
Zoot Gach	126 PV	4 PM	Self Healing

OBJET CACHÉ
Au début du combat, juste à droite de Zohar (point A), vous trouverez une Unicorn enterrée dans le discret cercle de terre battue.

OBJET CACHÉ
Sur le monticule où trônent Zoot et le Warlock (point B), vous découvrirez des Gold Coins dans un cercle de terre plus visible que le précédent.



Le groupe perdu dans le temps revient à son époque, tandis que Dolan, Huxley, Diega et Clive sont aux prises avec Zoot Gach, le brigand du premier combat enrôlé depuis dans la milice. L'idée consiste à opérer une jonction entre les deux groupes en temporisant suffisamment pour avoir le temps de collecter les deux objets cachés. Le Deacon (un prêtre), les Blood Bats et les grenadiers sont vos cibles principales.

BATAILLE 16

Basil Gate

Condition de la victoire : mort des ennemis.
Défaite : mort de Ash.

Plan bataille 16

ENNEMIS

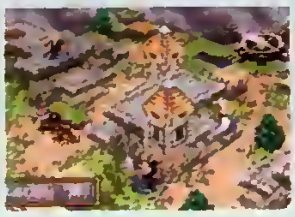
4 centurions	105 PV	0 PM
2 grenadiers	94 PV	0 PM
2 Blood Bats	112 PV attaque paralysante	0 PM
1 Warlock	82 PV Rainbow Stroke	20 PM
1 Deacon	75 PV Healing	18 PM

OBJET CACHÉ
Les touffes d'herbe en forme de croix cachent un Tarot (point B). À l'instar du Macroman, cet objet est indispensable pour obtenir une clef sacrée (plus loin dans le jeu).

OBJET CACHÉ
Une paire d'Iron Boots est dissimulée sous la dalle en forme de croix (point A).

2 coffres : 1 Megaherb + 1 Mage Gem

Les retrouvailles entre les deux groupes vont être l'occasion d'élaborer un plan d'ensemble, destiné à exacerber un sentiment de révolte chez le peuple. Le premier tour de force que vous allez réaliser est l'attaque de la prison. Avant d'y parvenir, vous devez venir à bout d'une patrouille.
Divisez votre groupe en deux afin de contourner le fortin par les deux côtés. Effectuez un mouvement en « tenailles » pour encercler l'ennemi. Et pensez à collecter les deux objets cachés — l'un d'eux est indispensable pour assister à la vraie fin du jeu.



BATAILLE 17

Reed Highway

Condition de la victoire : mort de tous les ennemis.
Défaite : mort de Ash ou fuite hors du champ de bataille d'un ennemi.

Plan bataille 17

ENNEMIS

4 Guarddogs	123 PV	0 PM
2 centurions	112 PV	0 PM
2 archers	100 PV	0 PM
Lando Hitman	126 PV	4 PM

OBJET CACHÉ
Dans le petit cratère entre Diego et le cruseur (point A) se trouve un Magic Staff pour magicien ou prêtre.

Cette bataille consiste à tendre une embuscade à une nouvelle patrouille. Lorsque votre groupe l'aperçoit, chaque personnage se dissimule automatiquement dans la forêt, tandis que Huxley va prendre position près du pont. Ne faites plus un geste jusqu'au début du cinquième tour. À ce moment-là, Huxley doit appuyer sur le switch pour abaisser le pont. Au même instant, faites surgir les personnages de la forêt, et arrangez-vous pour interdire toute retraite lors de vos déplacements. Si un seul ennemi parvient à quitter le champ de bataille, le combat est perdu.

Au tour suivant, faites traverser Huxley afin qu'il bloque la passerelle à l'aide d'un bloc jaune (point C). De l'autre côté, poursuivez impitoyablement l'ennemi pour l'exterminer. Prenez le temps d'envoyer l'un des vôtres chercher la Magic Staff, dissimulée au point A.

BATAILLE 18

L'évasion

Condition de la victoire : destruction des Juggernauts.
Défaite : mort de Clint.

L'histoire se recentre à présent sur les destins conjugués de Clint, Amon et Eleni, emprisonnés par l'ennemi. Grâce à une complicité interne, ces personnages vont tenter de s'évader.

Plan bataille 18

ENNEMIS

8 Juggernauts	112 PV	0 PM
2 Mimics	92 PV	0 PM

De nombreuses portes, ouvrables grâce aux switches correspondants, morcellent le chemin. Pour corser le tout, des Juggernauts montent la garde ; ces adversaires très coriaces ne peuvent être tués qu'à l'occasion d'une attaque dans le dos. Faites donc en sorte d'être toujours positionné dos au mur, afin que les Juggernauts, à l'inverse, exposent le leur.

Les points A symbolisent les Mimics. Il s'agit de créatures agressives ayant l'apparence d'un coffre normal. Ensuite, actionnez les switches dans l'ordre alphabétique afin d'avoir le temps de piller tous les coffres richement garnis.

4 coffres : 2 Megaherb + 1 Spirit. Staff + 1 Grimhelm

BATAILLE 19

The Prison Fortress

Condition de la victoire : mort de Dumas.
Défaite : mort de Clint.

OBJETS CACHÉS :
1/ À l'emplacement du fossile (point A) se trouvent des Goldcoins.

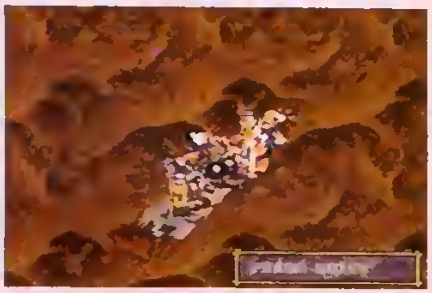
2/ Dans un petit cratère, le long de la muraille extérieure (point B), est enterrée la Mana Key permettant d'accéder au troisième niveau spécial.

Votre évasion vous conduit dans une arène où plus d'une quinzaine d'ennemis s'apprêtent à vous toiller en pièces. Avant toute chose, déplacez Eleni sur la plate-forme et lancez le sart Phase Shift. Celui-ci est d'une redoutable efficacité, principalement grâce à sa portée. Tâchez de protéger Eleni de sarte qu'elle puisse le lancer une nouvelle fois, au tour suivant, affaiblissant une banne portie de l'effectif ennemi.
Au deuxième taur, Ash et le reste de la troupe arrivent en renfort. À cet instant précis, n'exposez surtout pas Clint ; ce héras doit survivre absolument pour gagner cette bataille.

ENNEMIS

4 centurions	98 PV	0 PM	
2 Juggernauts	120 PV	0 PM	
3 grenadiers	81 PV	0 PM	
3 Blood Bats	127 PV	0 PM	attaque paralysante
2 Deacons	80 PV	18 PM	Healing
2 Warlocks	88 PV	20 PM	Rainbow Stroke
Oumas Jailmaster	152 PV	6 PM	Self Healing

Si vous réalisez un nettoyage rapide, tâchez de laisser en vie Dumas suffisamment longtemps pour trouver la Mana Key (point B). À la mort de Dumas, vous récupérerez sa Zen Robe.
Les personnages, jusque-là dispersés après moult événements, sont à nouveau réunis pour attaquer le quatrième chapitre.



Plan bataille 19

CHAPITRE 4

THE SUCCESSOR

The Successor

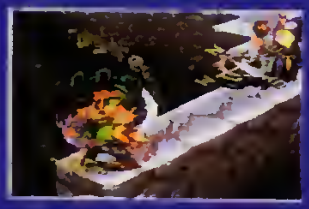
Niveau secret 3 The Mana Prism

Condition de la victoire : tuer tous les ennemis et trouver le prisme.
Défaite : mort de Ash.

Ce niveau secret est assez facile pour peu que vous suiviez mes conseils à la lettre. Il est parsemé d'une vingtaine de coffres, et seul l'un d'entre eux contient le Mana Prism. La difficulté, c'est qu'il n'y a qu'un ennemi et que le combat s'achève à sa mort. Problématique lorsque l'on sait que les persos ripostent automatiquement. L'idée consiste à le paralyser à l'aide du sort Spellbind, et de renouveler ce sort à chaque tour. Pendant ce temps, les autres persos ouvriront un à un les coffres qui se transforment en Mimics. Ne survivent pas au moindre coup d'épée, et toujours à cause de la règle de la riposte, elles meurent quasi automatiquement à la fin de leur tour. Au début du vôtre, il n'y aura donc plus d'ennemis... à moins d'avoir pris soin de paralyser le brigand. Le Mana Prisme se trouve dans l'angle à l'extrême sud-est (point A).

ENNEMIS

1 brigand	133 PV	0 PM
19 Mimics	123 PV	0 PM

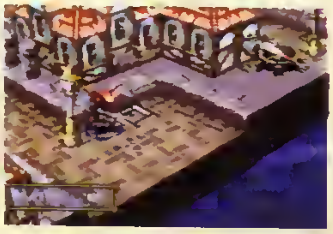


BATAILLE 20

Kanos City

Condition de la victoire : arrivée à la sortie du village.
Défaite : mort de Ash.

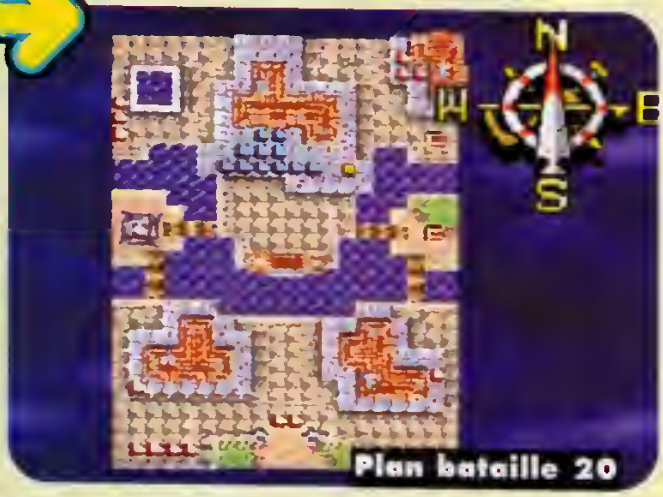
OBJET CACHÉ
Au nord-est du champ de bataille, une dalle marquée de trois points recèle la Gold Axe (point A).



Au cours de cette bataille, vous serez confronté à quatre lieutenants de Hel Spite bien entourés. Si la condition de la victoire exige que vous gagniez la sortie, il me paraît plus judicieux de combattre tout

ENNEMIS

2 C. Armors	160 PV	0 PM
10 C. Knight	140 PV	0 PM
2 C. Hawk	142 PV	0 PM
Dallas Greatarmor	176 PV Extra-Healing	15 PM
Kurtz War Master	143 PV Dagger Storm	30 PM
Kane Assassin	161 PV Healing Circle	20 PM
Sabina Walkyrie	119 PV Hyper Healing	24 PM



Plan bataille 20

ce beau monde. Une fois encore, sachez rentabiliser ou mieux le sort Phase Shift, et n'hésitez pas à utiliser des objets magiques. Quand vous serez venu à bout de tous les adversaires, vous pourrez prendre votre temps pour vider les coffres et l'objet caché (point A).

2 coffres : Holy H2O + Aura Gem

BATAILLE 21

Great Masaï Forest

Condition de la victoire : mort de tous les ennemis.
Défaite : mort de Ash.

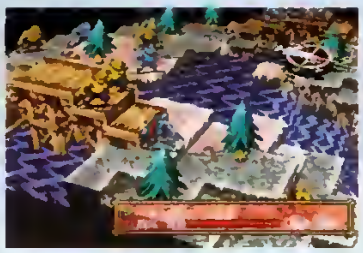
ENNEMIS

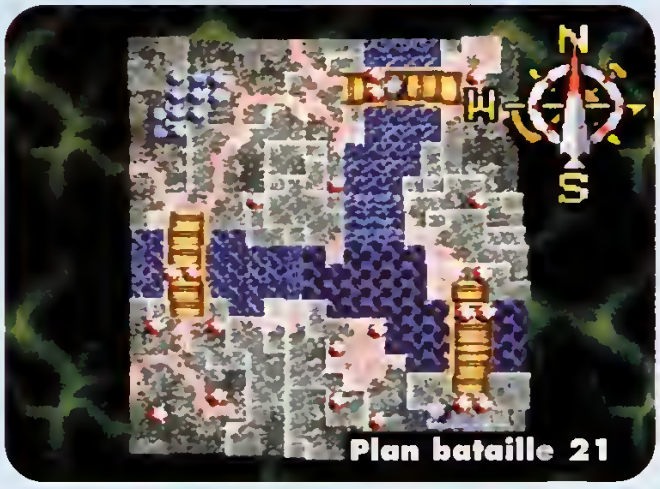
11 Bugaboos	69 PV	0 PM
10 Wights	84 PV	0 PM

OBJETS CACHÉS :
1/ Au pied du pont au nord-est (point A), se trouve un cratère où est enterré un King Foil.

2/ Fouillez la trace de fossile (point B). Vous y trouverez un Aura Gem.

Voici votre première confrontation avec Xeno, un être mystérieux que Zohor semble connoître. Ce démon invoquera le pouvoir de la nature pour vous arrêter. Et ce sont, très exactement, 21 créatures qui vous attaqueront — dont la moitié peut lancer des projectiles. Envoyez deux éclaireurs s'occuper de l'objet caché au point A, tandis que le gros de la troupe remontera la colline par le sud.
Ce combat est une promenade de santé par rapport au précédent.





Plan bataille 21

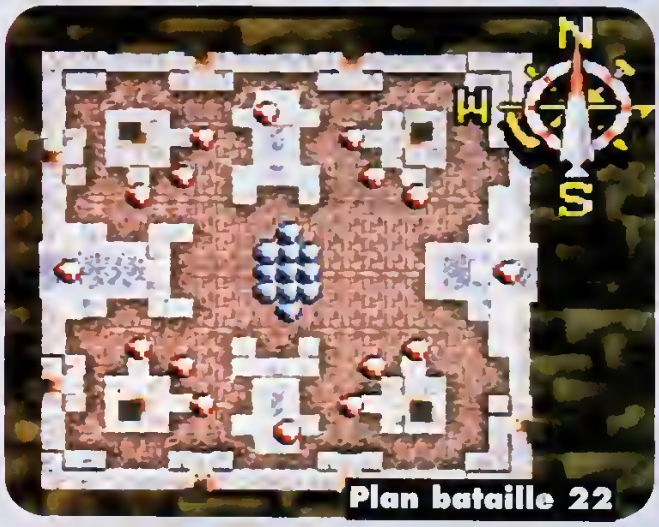
BATAILLE 22

Old Town Warehouse

Condition de la victoire : mort des ennemis.
Défaite : mort de Ash.

ENNEMIS		
8 Skeletons	119 PV	0 PM
4 Gold Golems	136 PV	0 PM
4 Eggworms	88 PV	0 PM

Dans ce type de RPG, une règle d'or stipule qu'il vaut mieux garder ses personnages groupés. Ce rendez-vous foireux dans un entrepôt confirme cette règle. En effet, en attendant votre mystérieux contact, vous vous retrouvez cerné par une harde de créatures magiques. De part leur position, en hauteur, les Eggworms (lanceurs de projectiles) vous donneront du fil à retordre. Choisissez un côté du champ de bataille, et commencez par un ou deux Phase Shift pour affaiblir Squelettes et Golems. Ensuite lancez les guerriers achever les rescapés, avant d'envoyer vos personnages rapides prendre d'assaut les estrades occupées par les Eggworms.



Plan bataille 22

BATAILLE 23

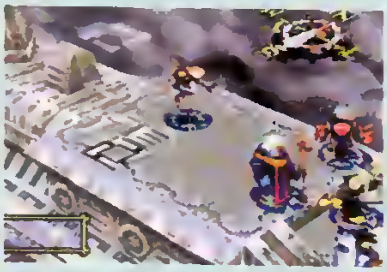
Magic Train Station

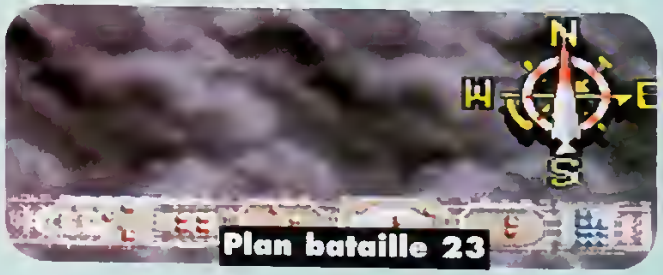
Conditions de la victoire : atteindre le wagon de tête et tuer Dallas.
Défaite : mort de Ash.

ENNEMIS		
8 C. Knights	126 PV	0 PM
4 C. Armors	152 PV	0 PM
4 C. Shooters	113 PV	0 PM
Dallas Greatarmor	176 PV Extra Healing	75 PM

Vous devez maintenant emprunter un train convoyé par des gardes Crimson. En vous apercevant sur le dernier wagon, Dallas Greatarmor ordonnera à ses hommes de détacher les wagons — ils en détacheront un tous les deux tours de jeu, en commençant par l'arrière. Ne traînez pas, quitte à balancer des sorts puissants à un ou deux adversaires, histoire d'écourter au maximum. En arrivant à l'avant, frappez Dallas de façon à l'affaiblir sans le tuer. Cela vous donnera le temps de vous emparer d'un troisième objet indispensable pour terminer le jeu. À l'issue du combat, Xeno vous informe qu'il tuera Kira si vous ne vous rendez pas immédiatement au Fort Dain.

OBJET CACHÉ
Le Ramen, troisième et dernier objet pour obtenir la quatrième clef sacrée, est dissimulé sous une grille à côté de la cheminée de la locomotive (point A).



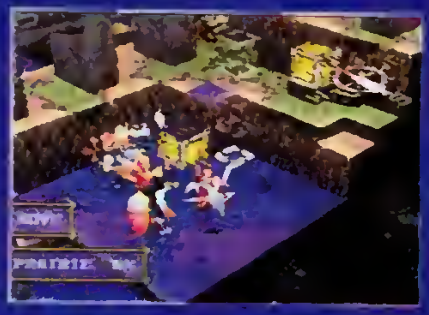


Plan bataille 23

Niveau Secret 4 Chaos Prism

Conditions de la victoire : mort des ennemis et collecte du prisme.
Défaite : mort de Ash.

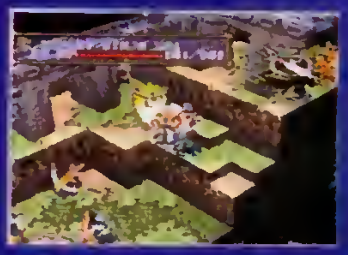
ENNEMIS		
3 Clay Golems	176 PV	0 PM
7 Dark Golems	176 PV	0 PM
8 Gold Golems	176 PV	0 PM



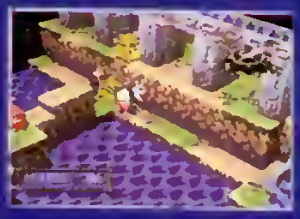
Ce niveau secret est, à mon sens, le plus subtil. Pour commencer, dégommez tous les Golems aux points A, B et C. Ensuite, placez la première caisse très exactement à l'endroit précisé sur la photo 1. Grimpez au premier niveau et dégonflez d'une case la seconde caisse, comme sur la photo 2. Tuez deux des trois Golems au point C, et paralysez le dernier (photo 3).

Au point B, continuez à décaler la caisse en surplomb du point C (photo 4). Dans le

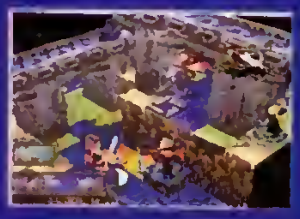
même temps, déplacez la première caisse jusqu'au point C,



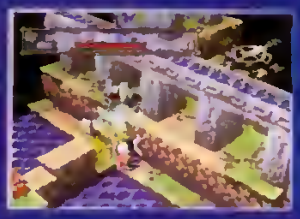
en contournant l'aqueduc (photo 5). Lancez un sort de paralysie à chaque tour, pendant que quelqu'un fait tomber la caisse D comme



sur la photo 6. Enfin, empilez les caisses au point C afin de vous constituer un



passage vers le coffre. Lorsque vous aurez collecté le Chaos Prism, mettez fin au calvaire du dernier Golem.



Niveau secret 4

BATAILLE 24

Fort Dain

Condition de la victoire : destruction du dispositif en 8 tours.
Défaite : mort de Kira ou Ash.

ENNEMIS		
8 Death Dev.	14 PV	0 PM
4 Skeletons	147 PV	0 PM
4 Acid Ghosts	157 PV	0 PM
3 Gold Golems	168 PV	0 PM
2 Eggworms	126 PV	0 PM
2 Deathangels Thunder Ball + Harmful Wave	110 PV	25 PM

2 coffres : 1 L. Mask + 1 Life Orb

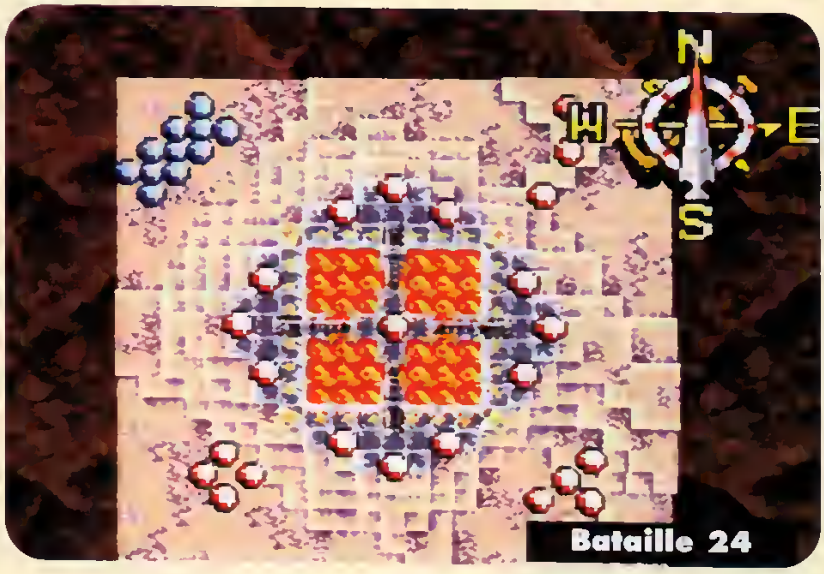
OBJETS CACHÉS : 1/ À proximité du point de départ, un cratère (point A) renferme un Kingfoil.

2/ À l'emplacement du fossile (point B), vous trouverez du minerai de Mythril.

Xena vous oblige à lui remettre la bague en échange de la vie de Kira. Lorsqu'il l'a obtenue, il disparaît laissant Kira dans sa mauvaise posture.
Vous disposez de 8 tours pour détruire les pylônes contrôlant le mécanisme de ce piège. Séparez-vous en deux, un magicien et un prêtre de chaque côté. Du côté Golem, laissez venir un taur ; de l'autre foncez pour attirer le plus de monstres possibles. Peu sensibles à la magie, les Deathangels constituent un vrai problème. Utilisez donc les archers, qui sont d'une redoutable efficacité,

pour les empêcher de lancer plus d'une fois leurs sorts puissants. Une fois le mécanisme détruit, Kira réintègre le groupe à l'amorce du cinquième chapitre... que vous aurez le privilège de découvrir dans le prochain numéro !

Wolfen



Salut à tous

La fin des examens coïncident comme toujours avec l'arrivée des grandes vacances... Les jeux vidéo vont donc, encore une fois, reprendre leurs droits. Remarquez, vu l'acharnement qu'il y a sur Porsche Challenge, cette fin d'année n'a pas dû être dure pour tout le monde...
Bon je ne m'étends pas plus, place aux résultats et au nouveau défi.

Wolfen

RÉSULTATS DU DÉFI DE JUIN
Porsche Challenge (Alpes - Fastest lap)

1- Karim BENDOUMA : 37" 7
2- Benoît MORET : 38" 4
*- Marc-Antoine de SOUSA : 38" 4
4- Jérôme TOPIN : 38" 6
5- Stéphane PETITDEMANGE : 38" 7
*- Sandie MARIE : 38" 7
7- Fabrice BAUMGARTNER : 38" 8
*- Pascal CHAPUIS : 38" 8
9- Adrien COURTIAL 38" 9
10- Chon : 39" 0

LES GAGNANTS

En attendant la Porsche qu'ils se disputeront probablement en finale, Karim, Benoît et Marc-Antoine gagnent l'événement de l'été en matière de course automobile : V-Rally.

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

DAYTONA 2 (THREE SEVEN SPEEDWAY)
1- Francis GEISSERT : 2' 05" 36
2- Sylvain AMBROISE : 2' 05" 76
3- Chon : 2' 06" 76
4- Wolfen : 2' 07" 00

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY)
1- Francis GEISSERT : 3' 16" 24
2- Wolfen : 3' 18" 00
3- Chon : 3' 18" 76
4- Sylvain AMBROISE : 3' 21" 64

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY - TOUR)
1- Sylvain AMBROISE : 30" 68
2- Francis GEISSERT : 30" 73
3- Chon : 31" 32
4- Wolfen : 31" 80

PANZER DRAGON ZWEI (SCORE)
1- Christophe LISSALDE (terminé) : 621 130
2- Francis GEISSERT (terminé) : 345 270
3- Seifallah KACHOURI (terminé) : 213 050

ATHLETE KING (100 METRES)
1- Jean-Victor MARIE : 9" 37

ATHLETE KING (110 METRES HAIES)
1- Jean-Victor MARIE : 11" 92

SEGA RALLY - ARCADE (1 TOUR)
1- Franck BENKHEDDA : 3' 17" 15
2- David GRELLIER : 3' 18" 56
3- Cedric TRAYE : 3' 19" 12
4- Laurent WOLNY : 3' 19" 43
5- Philippe RICHARD 3' 19" 92

SEGA RALLY - DESERT (TIME ATTACK)
1- Edouard SAUNAL : 2' 28" 91
2- Franck BENKHEDDA : 2' 30" 15
3- Benjamin ROSSI : 2' 30" 22
4- Flavien ROSSI : 2' 30" 49
5- Laurent WOLNY : 2' 32" 25

SEGA RALLY - DESERT (FASTEST LAP)
1- Franck BENKHEDDA : 48" 33
2- Edouard SAUNAL : 48" 86
3- Benjamin ROSSI : 49" 01
4- Francis BENKHEDDA : 49" 59
5- David Del VECCHIO : 49" 92

SEGA RALLY - FOREST (TIME ATTACK)
1- Edouard SAUNAL : 3' 27" 74
2- Benjamin ROSSI : 3' 30" 36
3- Flavien ROSSI 3' 31" 34
4- Francis BENKHEDDA : 3' 34" 98
5- David Del VECCHIO : 3' 35" 59

SEGA RALLY - FOREST (FASTEST LAP)
1- Edouard SAUNAL : 1' 08" 54
2- Benjamin ROSSI : 1' 08" 79
3- Francis BENKHEDDA : 1' 10" 63
4- Laurent WOLNY : 1' 11" 00
5- David Del VECCHIO : 1' 11" 05

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Eteignez toutes les lumières.
Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER ONE
CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

SEGA RALLY - MOUTAIN (TIME ATTACK)

1- Edouard SAUNAL : 3' 11" 01
2- Francis BENKHEDDA : 3' 14" 93
3- Benjamin ROSSI : 3' 16" 67
4- Flavien ROSSI : 3' 17" 31
5- Francis GEISSERT : 3' 18" 87

SEGA RALLY - MOUTAIN (FASTEST LAP)

1- Edouard SAUNAL : 1' 03" 18
2- Francis BENKHEDDA : 1' 03" 94
3- Benjamin ROSSI : 1' 04" 18
4- Herve COILLE : 1' 05" 09
5- Laurent WOLNY : 1' 05" 23

SEGA RALLY - LAKE SIDE (TIME ATTACK)

1- Edouard SAUNAL : [illegible]
2- Benjamin ROSSI : 3' 20" 04
Flavien ROSSI : 3' 21" 09
4- Francis BENKHEDDA : 3' 23" 33
5- Laurent WOLNY : 3' 24" 05

SEGA RALLY - LAKE SIDE (FASTEST LAP)

1- Edouard SAUNAL : 1' 04" 09
2- Benjamin ROSSI : 1' 05" 71
3- David Del VECCHIO : 1' 05" 91
4- Francis BENKHEDDA : 1' 06" 71
5- Laurent WOLNY : 1' 06" 89

BUST A MOVE 2 (ROUND 1)

Geamal TAHRAOUI : 0" 65
Jordan TAHRAOUI : 0" 65
Gwenaël ROCHER : 0" 65
Frédéric SALLEE : 0" 65
5- Chon : 0" 66
Francis GEISSERT : 0" 66
Tintin : 0" 66

BUST A MOVE 2 (ROUND 2)

1- Bertrand CEZARD : [illegible]
2- Francis GEISSERT : 3" 00
3- Frédéric SALLEE : [illegible]
4- Gwenaël ROCHER : 3" 25
5- Laurence DELAUNAY : 3" 75

BUST A MOVE 2 (ROUND 3)

1- Francis GEISSERT : 18" 43
2- Gwenaël ROCHER : 23" 65
3- Frédéric SALLEE : 23" 75
4- Bertrand CEZARD : 25" 51
5- Dyan SEVIKA : 26" 66

BUST A MOVE 2 (ROUND 4)

1- Bertrand CEZARD : 1" 38
2- Francis GEISSERT : 1" 41
3- Gwénaël ROCHER : 2" 48
4- Tintin : 2" 76
5- Frédéric SALLEE : 2" 93

BUST A MOVE 2 (ROUND 5)

1- David Le GARFF : 9" 30
2- Bertrand CEZARD : 10" 16
3- Francis GEISSERT : 11" 08
4- Laurence DELAUNAY : [illegible]
5- Jordan TAHRAOUI : 11" 85

BUST A MOVE 2 (ROUND 6)

1- Bertrand CEZARD : 4" 18
2- Francis GEISSERT : 4" 43
3- Laurence DELAUNAY : 4" 48
4- David le GARFF : 4" 70
5- Gwénaël ROCHER : 5" 06

BUST A MOVE 2 (ROUND 7)

1- Bertrand CEZARD : 9" 40
2- Francis GEISSERT : 9" 66
3- Frédéric SALLEE : 11" 13
4- Jordan TAHRAOUI : 11" 21
5- Terence DELAUNAY : 11" 31

BUST A MOVE 2 (ROUND 8)

1- Francis GEISSERT : 4" 90
2- Wolfen : 12" 21
3- Terence DELAUNAY : 24" 80
4- Bertrand CEZARD : 30" 08
5- Gwénaël ROCHER : 31" 50

BUST A MOVE 2 (ROUND 9)

1- Yoann BENSALEM : 3" 90
2- Frédéric SALLEE : 4" 35
3- Bertrand CEZARD : 4" 43
4- Francis GEISSERT : 4" 58
5- Gwénaël ROCHER : 5" 38

BUST A MOVE 2 (ROUND 10)

1- Dyan SEVIKA : 0" 30
2- Jordan TAHRAOUI : 0" 30
3- Geamal TAHRAOUI : 0" 30
4- Gwenael ROCHER : 0" 30
5- Frédéric SALLEE : 0" 30

BUST A MOVE 2 (ROUND 11)

1- Tintin : 3" 50
2- Bertrand CEZARD : [illegible]
3- Joël DITTBERNER : 8" 25
4- Patrick PERONNY : [illegible]
5- Philippe HEITZ : 9" 98

BUST A MOVE 2 (ROUND 12)

1- Joel DITTBERNER : 36" 08
2- Philippe HEITZ : 36" 15
3- Bertrand CEZARD : [illegible]
4- Chon : [illegible]

BUST A MOVE 2 (ROUND 13)

1- Philippe HEITZ : 15" 31
2- Bertrand CEZARD : 17" 90
3- Chon : 27" 53
4- Joël DITTRERNER : 24" 38

DIE HARD TRILOGY (PIEGE DE CRISTAL)

1- Guillaume BERTRAND : 10 682 900
2- Cédric COLINET : [illegible]
3- Bruno PERONNY : 9 321 392

FORMULA ONE (BRESIL - GRAND PRIX)

1- Guillaume BARBET : 1' 06' 078
2- David le GARFF : 1' 07' 404
3- Karim BENDOUMA : 1' 11" 963
4- Patrick PERONNY : 1' 13" 968
5- Renzo BIANCHI : 1' 15" 261

FORMULA ONE (ARGENTINE - GRAND PRIX)

1- Guillaume BARBET : 1' 16" 555
2- David Le GARFF : 1' 18" 325
3- Karim BENDOUMA : 1' 22" 371
4- Chon : 1' 23» 996
5- Patrick PERONNY : 1' 25" 659

FORMULA ONE (SAN MARIN - GRAND PRIX)

1- Guillaume BARBET : 1' 23" 232
2- David Le GARFF : 1' 25" 042
3- Guillaume BERTRAND : 1' 25" 297
4- Karim BENDOUMA : 1' 28" 656
5- Chon : 1' 29" 184

FORMULA ONE (ESPAGNE - GRAND PRIX)

1- Guillaume BARBET : 1'23" 803
2- David Le GARFF : 1' 24" 185
3- Guillaume BERTRAND : 1' 24" 717
4- Karim BENDOUMA : 1' 25" 847
5- Chon : 1' 26» 941

FORMULA ONE (MONACO - GRAND PRIX)

1- David Le GARFF : 1' 14" 887
2- Guillaume BARBET : 1'14" 901
3- Guillaume BERTRAND : 1' 16" 049
4- Karim BENDOUMA : 1' 17" 207
5- Chon : 1' 17» 641

FORMULA ONE (CANADA - GRAND PRIX)

1- David Le GARFF : 1' 22" 746
2- Guillaume BARBET : 1'23" 248
3- Karim BENDOUMA : 1' 27" 038
4- Guillaume BERTRANO : 1' 27" 469
5- Chon : 1' 28» 630

FORMULA ONE (FRANCE - GRAND PRIX)

1- Guillaume BARBET : 1'11" 653
2- David Le GARFF : 1' 17" 715
3- Guillaume BERTRANO : 1' 19" 370
4- Chon : 1' 19" 830
5- Michael PERRIN : 1' 19" 779

FORMULA ONE (GRANDE BRETAGNE - GRAND PRIX)

1- David le GARFF : 1' 19" 907
2- Guillaume BARBET : 1'20" 185
3- Karim BENDOUMA : 1' 27" 791
4- Chon : 1' 31» 974
5- Guillaume BERTRAND : 1' 33" 264

FORMULA ONE (ALLEMAGNE - GRAND PRIX)

1- Guillaume BARBET : 1'32" 383
2- David Le GARFF : 1' 33" 007
3- Guillaume BERTRAND : 1' 36" 189
4- Karim BENDOUMA : 1' 36" 448
5- Michaël PERRIN : 1'37" 906

FORMULA ONE (HONGRIE - GRAND PRIX)

1- David Le GARFF : 1' 14" 379
2- Guillaume BARBET : 1' 15" 141
3- Guillaume BERTRAND : 1' 16" 153
4- Chon : 1' 17" 058
5- Karim BENDOUMA : 1' 17" 213

FORMULA ONE (BELGIQUE - GRAND PRIX)

1- Guillaume BARBET : 1' 48" 184
3- David Le GARFF : 1' 48" 346
3- Jeannot CASARES : 1' 50" 260
4- Frédenc MANDET : 1' 50" 392
5- Lionel LEVESQUE : 1' 50" 925

FORMULA ONE (ITALIE - GRAND PRIX)

1- Guillaume BARBET : 1' 16" 574
2- David Le GARFF : 1' 18" 846
3- Guillaume BERTRAND : 1' 20" 895
4- Karim BENDOUMA : 1' 23" 070
5- Michaël PERRIN : 1' 25" 665

FORMULA ONE (PORTUGAL - GRAND PRIX)

1- David Le GARFF : 1' 21" 469
2- Guillaume BARBET : 1'22" 245
3- Guillaume BERTRAND : 1' 23" 028
4- Karim BENDOUMA : 1' 23" 723
5- Michaël PERRIN : 1' 24" 072

FORMULA ONE (EUROPE - GRAND PRIX)

1- David Le GARFF : 1' 19" 531
2- Guillaume BARBET : 1'21" 571
3- Guillaume BERTRAND : 1' 23" 793
4- Karim BENDOUMA : 1' 24" 654
5- Michaël PERRIN : 1' 24" 691

FORMULA ONE (PACIFIQUE - GRAND PRIX)

1- David Le GARFF : 1' 13" 341
2- Guillaume BARBET : 1'13" 727
3- Guillaume BERTRAND : 1' 14" 787
4- Karim BENDOUMA : 1' 15" 390
5- Chon : 1' 15" 558

FORMULA ONE (JAPON - GRAND PRIX)

1- David Le GARFF : 1' 43" 200
2- Guillaume BARBET : 1'43" 617
3- Karim BENDDUMA : 1' 45" 549
4- Guillaume BERTRAND : 1' 45" 798
5- Michael PERRIN : 1' 48" 285

FORMULA ONE (AUSTRALIE - GRAND PRIX)

1- Guillaume BARBET : 1'12" 079
2- David Le GARFF : [illegible]
3- Guillaume BERTRAND : 1' 13" 873
4- Karim BENDOUMA : 1' 14" 933
5- Chon : 1' 14" 983

FORMULA ONE (BRESIL - ARCADE)

1- Guillaume BARBET : [illegible] 08" 105
2- Karim BENDOUMA : [illegible]
3- David Le GARFF : [illegible]
4- Guillaume BERTRANO : [illegible] 10" 366
5- Gwénaël ROCHER : [illegible]

FORMULA ONE (ARGENTINE - ARCADE)

1- Guillaume BARBET : 1' 15" 992
2- Guillaume BERTRANO : 1' 16" 661
3- Karim BENDOUMA : [illegible]
4- Guy le FRENNEC : 1' 20" 378
5- Gwénaël ROCHER : [illegible]

FORMULA ONE (SAINT-MARIN - ARCADE)

1- Guillaume BERTRANO : 1' 23" 926
2- Guillaume BARBET : 1' 24" 715
3- Karim BENDOUMA : 1' 26" 884
4- Gwénaël ROCHER : 1' 30" 413

FORMULA ONE (ESPAGNE - ARCADE)

1- Guillaume BERTRAND : 1' 23" 385
2- Guillaume BARBET : 1' 25" 140
3- Karim BENDOUMA : 1' 25" 540
4- Gwénaël ROCHER : 1' 30" 112

FORMULA ONE (MONACO - ARCADE)

1- Guillaume BERTRAND : 1' 13" 216
2- Guillaume BARBET : 1' 13" 691
3- David Le GARFF : 1' 14" 360
4- Karim BENDOUMA : [illegible]
5- Guy le FRENNEC : 1' 20" 162

FORMULA ONE (CANADA - ARCADE)

1- Guillaume BARBET : 1' 24" 357
2- Guillaume BERTRAND : 1' 24" 526
3- Karim BENDOUMA : 1' 25" 337
4- Guy le FRENNEC : 1' 25" 697
5- Gwénaël ROCHER : [illegible]

FORMULA ONE (FRANCE - ARCADE)

1- Guillaume BARBET : 1' 17" 337
2- Guillaume BERTRAND : [illegible]
3- Guy le FRENNEC : 1' 19" 328
4- Karim BENDOUMA : [illegible]
5- Gwénaël ROCHER : [illegible]

FORMULA ONE (GRANDE BRETAGNE - ARCADE)

1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : [illegible]
3- Guillaume BERTRAND : [illegible]
4- Gwénaël ROCHER : [illegible]

FORMULA ONE (ALLEMAGNE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Guillaume BERTRAND : [illegible]
3- David Le GARFF : [illegible]
4- Karim BENDOUMA : [illegible]
5- Guy le FRENNEC : 1' 36" 679

FORMULA ONE (HONGRIE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 14" 258
2- Karim BENDOUMA : 1' 15" 050
3- David Le GARFF : 1' 16" 078
4- Guillaume BARBET : 1' 17" 201
5- Guy le FRENNEC : 1' 17" 287

FORMULA ONE (BELGIQUE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 48" 348
2- Guillaume BERTRAND : [illegible]
3- Karim BENDOUMA : 1' 51" 541
4- Guy le FRENNEC : 1' 51" 856
5- Gwénaël ROCHER : [illegible]

FORMULA ONE (ITALIE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : [illegible]
2- David Le GARFF : 1' 19" 633
3- Guillaume BARBET : 1' 21" 182
4- Karim BENDOUMA : 1' 22" 208
5- Guy le FRENNEC : 1' 22" 847

FORMULA ONE (PORTUGAL - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 19" 682
2- Karim BENDOUMA : 1' 22" 282
3- Guillaume BARBET : 1' 22" 509
4- Guy le FRENNEC : 1' 23" 213
5- Gwénaël ROCHER : 1' 25" 270

FORMULA ONE (EUROPE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 18" 852
2- David Le GARFF : 1' 21" 531
3- Guillaume BERTRAND : 1' 21" 953
4- Karim BENDOUMA : 1' 22" 373
5- Gwénaël ROCHER : 1' 26" 974

FORMULA ONE (PACIFIQUE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1'13" 154
2- Guillaume BARBET : 1' 13" 881
3- Edouard SAUNAL : 1' 14" 834
4- Dimitri VARVARAS : [illegible]
5- Guy le FRENNEC : 1' 16" 737

FORMULA ONE (JAPON - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : [illegible]
2- Guillaume BARBET : 1' 41" 741
3- Karim BENDOUMA : [illegible]
4- Guy le FRENNEC : 1' 45" 518
5- Gwénaël ROCHER : [illegible]

FORMULA ONE (AUSTRALIE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 13" 009
2- Guillaume BERTRAND : 1' 13" 456
3- Karim BENDOUMA : 1' 15" 029
4- Gwénaël ROCHER : 1' 17" 584

PORSCHE CHALLENGE (STUTTGART - COURSE)
1- Karim BENDOUMA : 1' 59" 8
2- Michaël PERRIN : 2' 00" 8
3- Francis GEISSERT : 2' 01" 6
4- Christophe NICOLAS : 2' 01" 9
5- Feudil BENSALEM : 2' 02" 8

PORSCHE CHALLENGE (STUTTGART - FASTEST LAP)
1- Karim BENDOUMA : 39" 6
2- Christophe NICOLAS : 39" 8
3- Michaël PERRIN : 39" 9
*- Francis GEISSERT : 39" 9
4- Karim SEMMADI : 40" 0
*- Harold SKIBA : [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (USA - COURSE)
1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Frédéric MANDET : [illegible]
3- Christophe NICOLAS : [illegible]
4- Michaël PERRIN : [illegible]
5- Francis GEISSERT : [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (USA - FASTEST LAP)
1- Karim BENDOUMA : 39" 5
2- Frédéric MANDET : [illegible]
3- Harold SKIBA : [illegible]
*- Adrien COURTIAL : [illegible]
*- Christophe NICOLAS : [illegible]
*- Francis GEISSERT : [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (JAPON - COURSE)
1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Anthony VANINI : [illegible]
3- Christophe NICOLAS : [illegible]
4- Francis GEISSERT : [illegible]
5- Frédéric MANDET : [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (JAPON - FASTEST LAP)
1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Frédéric MANDET : [illegible]
3- Harold SKIBA : [illegible]
4- Anthony VANINI : [illegible]
*- Christophe NICOLAS : [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (ALPES - COURSE)
1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Chon : [illegible]
3- Nicolas BRIGUET : [illegible]
4- Francis GEISSERT : [illegible]
5- Anthony VANINI : [illegible]

SOUL BLADE (SURVIVAL)
1- David KLUCZNY : [illegible]

TEKKEN 2 (TIME ATTACK)
1- Laurent HENRY : [illegible]
2- Antony MARTINS : [illegible]
3- David le GARFF : [illegible]
4- Gwénaël ROCHER : 2' 39" 16
5- Jimmy DELON : 2' 40" 30

TEKKEN 2 (SURVIVAL)
1- Karim BENDOUMA : 45 victoires
1- David le GARFF : 35
3- David le GARFF : 31
4- Anthony GIANNINI : 28
5- Antony MARTINS : 24

WIPEOUT 2097 (TALON'S REACH - BEST RACE TIME)
1- Cédric COUHE : [illegible]
2- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 7
*- Karim BENDOUMA : 1' 03" 7
4- Gwénaël ROCHER : 1' 04" 5
5- Michaël PERRIN : 1' 05" 8

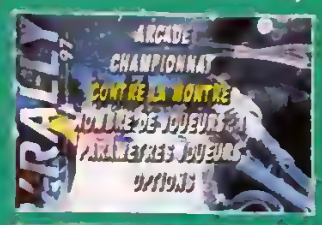
WIPEOUT 2097 (TALON'S REACH - FASTEST LAP)
1- Michael PERRIN : 16" 9
2- Guillaume BERTRAND : 17" 4
3- Karim BENDOUMA : 17" 6
*- Cédric COUHE : 17" 8
5- Marc BOURGOIS : 18" 3

WIPEOUT 2097 (SAGARMANTHA - BEST RACE TIME)
1- Karim BENDOUMA : 1' 01" 2
2- Cédric COUHE : 1' 02" 6
3- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 0
4- Steve MARTENS : 1' 03" 5
5- Michaël PERRIN : 1' 04" 0

WIPEOUT 2097 (SAGARMANTHA - FASTEST LAP)
1- Guillaume BERTRAND : 18" 0
2- Karim BENDOUMA : 18" 2
3- Yohann MALLET : 18" 3
4- Cédric COUHE : 18" 7
5- Michael PERRIN : 18" 8
*- Marc BOURGOIS : 18" 8
*- Steve MARTENS : 18" 8

LE DÉFI DE L'ÉTÉ

Le défi de l'été a encore pour sujet la course automobile, avec V-Rally. Avec la voiture de votre choix, réalisez le meilleur temps en mode Contre la montre sur le circuit du mode Hard XS4 (Espagne, bitume, ensoleillé, journée). Ah, petit détail : n'envoyez pas de Memory Card avant le 20 juillet. À cause des vacances, je ne serais pas en mesure d'assurer un renvoi rapide. Date limite du défi : le 15 août.



WIPEOUT 2097 (VALSPARRISO - BEST RACE TIME)
- Guillaume BERTRAND : 1' 33" 5
2- Cédric COUHE : 1' 34" 0
3- Michael PERRIN : 1' 35" 5
4- Karim BENDOUMA : 1' 36" 0
5- Yohann MALLET : 1' 36" 9
*- Patrick PERONNY : 1' 36" 9

WIPEOUT 2097 (VALSPARRISO - FASTEST LAP)
- Guillaume BERTRAND : 29" 0
*- Cédric COUHE : 29" 0
*- Karim BENDOUMA : [illegible]
4- Patrick PERONNY : [illegible]
5- Michaël PERRIN : [illegible]

WIPEOUT 2097 (PHENITIA PARK - BEST RACE TIME)
1- Karim BENDOUMA : 1' 30" 8
2- Guillaume BERTRAND : 1' 31" 7
3- Cédric COUHE : 1' 32" 2
4- Steve MARTENS : 1' 33" 8
5- Michaël PERRIN : 1' 34" 4

WIPEOUT 2097 (PHENITIA PARK - FASTEST LAP)
1- Karim BENDOUMA : 28" 7
2- Cédric COUHE : 29" 5
3- Guillaume BERTRAND : 29" 6
4- Steve MARTENS : 29" 9
5- Marc BOURGOIS : 30" 3

WIPEOUT 2097 (GARE D'EUROPA - BEST RACE TIME)
1- Karim BENDOUMA : 1' 35" 2
2- Cédric COUHE : 1' 35" 4
3- Guillaume BERTRAND : 1' 36" 6
*- Michaël PERRIN : 1' 36" 6
5- Yohann MALLET : 1' 39" 2

WIPEOUT 2097 (GARE D'EUROPA - FASTEST LAP)
1- Guillaume BERTRAND : 31" 2
2- Cédric COUHE : 31" 3
3- Karim BENDOUMA : 31" 7
4- Patrick PERONNY : 32" 3
5- Yohann MALLET : 32" 9
*- Michaël PERRIN : 32" 9

WIPEOUT 2097 (ODESSA KEYS - BEST RACE TIME)
1- Karim BENDOUMA : 1' 34" 5
2- Michaël PERRIN : 1' 38" 3
3- Cédric COUHE : 1' 40" 0
4- Steve MARTENS : 1' 40" 4
5- Yohann MALLET : 1' 40" 7

WIPEOUT 2097 (ODESSA KEYS - FASTEST LAP)
1- Karim BENDOUMA : 29" 2
2- Michaël PERRIN : 31" 2
3- Patrick PERONNY : 33" 4
4- Guillaume BERTRAND : 34" 6
5- Yohann MALLET : 34" 8

WIPEOUT 2097 (VOSTOK ISLAND - BEST RACE TIME)
1- Michaël PERRIN : 2' 16" 7
2- Karim BENDOUMA : 2' 17" 3
3- Cédric COUHE : 2' 18" 8
4- Marc BOURGOIS : 2' 22" 1
5- Patrick PERONNY : 2' 27" 2

WIPEOUT 2097 (VOSTOK ISLAND - FASTEST LAP)
1- Cédric COUHE : 30" 7
2- Karim BENDOUMA : 31" 1
3- Michaël PERRIN : 31" 3
4- Marc BOURGOIS : 32" 8
*- Patrick PERONNY : [illegible]

WIPEOUT 2097 (SPILSKINANIKE - BEST RACE TIME)
1- Karim BENDOUMA : 1' 50" 6
2- Patrick PERONNY : 1' 58" 2
3- Michaël PERRIN : 2' 02" 2
4- Cédric COUHE : 2' 03" 3
5- Marc BOURGOIS : 2' 09" 1

WIPEOUT 2097 (SPILSKINANIKE - FASTEST LAP)
1- Karim BENDOUMA : 25" 6
2- Patrick PERONNY : 26" 4
3- Michaël PERRIN : 27" 1
4- Guillaume BERTRAND : 27" 6
5- Marc BOURGOIS : 27" 7
*- Cédric COUHE : 27" 7

Laissez-vous guider !

10 nouveaux produits multimédias par jour... Comment choisir ?

La solution :

Le 1er Guide d'Achat Multimedia

- Jeux & Divertissement
- Eveil & Educatif
- Culture & Découverte
- Vie Pratique
- Matériels

350 produits sélectionnés :

Scénario / Age / Configuration / Prix...

(Parution trimestrielle)

10 F

Prix de lancement

Liste des points de vente du guide sur le

3615 MAKO

Offre exceptionnelle de lancement :

1 an d'abonnement +
Duke Nukem 3D (pour CD-Rom PC)

= 99 F

Renvoyez ce bon accompagné de votre règlement de 99 F + frais de port 25 F soit 124 F par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MAKO, ou par carte bancaire sur le 3615 MAKO :

MAKO EDITIONS
14, rue du Fossé Blanc 92230 Gennevilliers

Nom : .....
Prénom : ..... Age : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Matériel possédé : .....

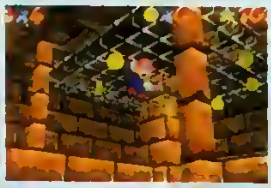
Gros succès pour ce premier Top 64 d'Ultra Player One !

Votre courrier (c'est l'avalanche !) prouve que vous n'avez pas attendu sa sortie officielle en France, pour essayer cette nouvelle console révolutionnaire. Et que vous êtes nombreux à saliver devant sa logithèque, pourtant limitée... Du côté des 32 bits, pas de problème pour la PlayStation. En revanche, vous me semblez de plus en plus frileux à propos du Top Saturn... Fans de Sega, réveillez-vous ! La Saturn est loin d'être enterrée !

Matt le Fou

1 MARIO 64 — 1 173 pts

Nintendo reste le grand maître de la plate-forme... et le prouve avec ce Mario 64 qui frôle la perfection et explose toutes les tentatives du genre sur console 32 bits. On appelle ça le savoir-faire.



2 WAVE RACE 64 — 1 144 pts

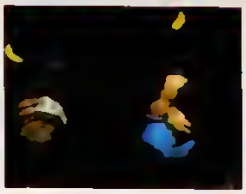
3 MARIO KART 64 — 1143 pts

4 TUROK DINOSAUR HUNTER — 1 106 pts

5 PILOTWINGS 64 — 939 pts

1 DONKEY KONG COUNTRY 3 — (4) (1) (4) 1 530 pts

Série culte de la SNES, DKC squatte carrément trois des cinq premières places de ce Top. Ce troisième épisode nous a fait ressortir la 16 bits Nintendo du placard, car il reste fidèle aux qualités de ses prédécesseurs : inventivité, astuces en pagaille et jouabilité sans faille.



2 SUPER MARIO KART — (1) (1) (34) 1 445 pts

3 DONKEY KONG COUNTRY — (3) (1) (15) 1 426 pts

4 YOSHI'S ISLAND — (8) (1) (10) 1 299 pts

5 DONKEY KONG COUNTRY 2 — (6) (2) (9) 1 287 pts

6 SECRET OF MANA — (9) (3) (17) 1 096 pts

7 ZELDA 3 — (2) (1) (36) 1 054 pts

8 KILLER INSTINCT — (17) (9) (8) 922 pts

9 F-ZERO — (12) (2) (35) 751 pts

10 ISS DE LUXE — (14) (3) (10) 637 pts

Saturn

1 TOMB RAIDER
(7) (1) (5) 587 pts

Incroyable ! Il aura fallu la moitié d'une année à Tomb Raider, LE succès de ces derniers mois, pour détrôner Sega Rally dans votre classement des meilleurs jeux Saturn. En attendant Tomb Raider 2, qui ne devrait pas tarder...

2 SEGA RALLY
(1) (1) (8) 573 pts

3 PANZER DRAGOON ZWEI
(14) (3) (8) 516 pts

4 DARK SAVIOR
(5) (4) (2) 469 pts

Meilleure entrée

5 FIGHTERS MEGAMIX
(-) (5) (1) 467 pts

Mix de Virtua Fighter et de Fighting Vipers, Fighters Megamix joue aussi la carte de l'humour, sans pour autant révolutionner le genre. Un succès finalement logique.

6 NIGHTS
(2) (2) (7) 430 pts

7 VIRTUA FIGHTER 2
(6) (2) (8) 430 pts

8 MYSTARIA
(12) (7) (8) 411 pts

9 BOMBERMAN SATURN
(-) (9) (1) 388 pts

10 STREET FIGHTER ALPHA 2
(8) (8) (4) 326 pts

11 STORY OF THOR 2
(-) (11) (1) 324 PTS

12 VIRTUA COP 2
(10) (10) (5) 317 pts

13 PANDEMONIUM!
(-) (13) (1) 299 pts

14 COMMAND & CONQUER
(-) (14) (1) 273 pts

15 EXHUMED
(-) (15) (1) 253 pts

16 MANX-TT
(9) (9) (3) 245 pts

17 WORLD WIDE SOCCER 97
(3) (3) (4) 212 pts

18 ATHLETE KINGS
(18) (18) (2) 210 pts

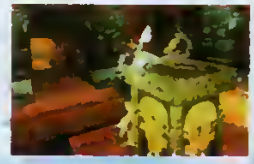
19 SIM CITY 2000
(15) (3) (8) 189 pts

20 MYST
(13) (5) (8) 175 pts

PlayStation

1 TOMB RAIDER
(3) (1) (5) 2 687 pts

Premier au Top Saturn ! Premier au Top PlayStation ! Ça marche pour Tomb Raider, qui fait mouche grâce à ses qualités graphiques et à son originalité. De l'action/aventure comme on l'aime...



2 WIPEOUT 2097
(4) (2) (5) 2 428 pts

3 FORMULA ONE
(6) (3) (6) 2 292 pts

4 RESIDENT EVIL
(1) (1) (8) 2 199 pts

5 COOL BOARDERS
(8) (4) (3) 1 953 pts

6 CRASH BANDICOOT
(5) (2) (5) 1 884 pts

7 DESTRUCTION DERBY 2
(7) (7) (5) 1 806 pts

Meilleure entrée

8 SOUL BLADE
(-) (8) (1) 1 670 pts

Ça y est ! Il n'aura pas fallu longtemps à Soul Blade pour éclipser Tekken 2. À noter que Tobal 1 n'aura pas fait un gros carton dans ce Top PlayStation. Étonnant...

9 PANDEMONIUM!
(9) (5) (4) 1 655 pts

10 TEKKEN 2
(2) (2) (8) 1 541 pts

11 LEGACY OF KAIN
(12) (11) (3) 1 539 pts

12 DIE HARD TRILOGY
(10) (10) (2) 1 429 pts

13 LBA
(-) (13) (1) 1 247 pts

14 MICRO MACHINES V3
(-) (14) (1) 1 210 pts

15 PORSCHE CHALLENGE
(13) (13) (3) 1 092 pts

16 SUIKODEN
(-) (16) (1) 998 pts

17 COMMAND & CONQUER
(18) (7) (4) 894 pts

18 FINAL DOOM
(20) (10) (5) 872 pts

19 TOBAL 1
(16) (15) (3) 823 pts

20 LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
(17) (16) (3) 818 pts

Star Player

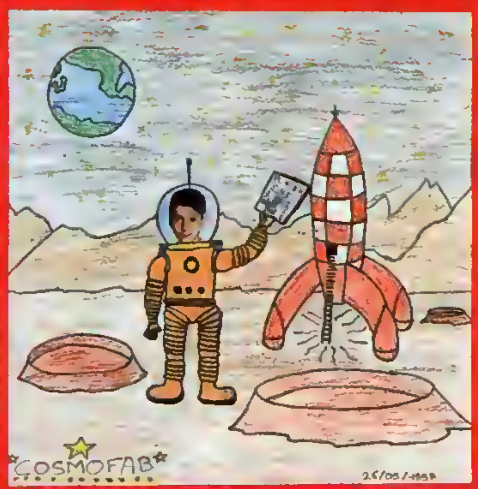
Speedy GRAPHITO et Sybille de LUXE (artistes graphiques et video de talent).
« On joue encore sur Super Nintendo. Et toujours à Columns sur Game Gear. Sur SNES, on adore Earthworm Jim. C'est presque de l'art ! Et puis Zelda, sur lequel on a passé des semaines blanches et qui nous a fait faire de beaux rêves... »

Plump (nouveau groupe de rock français. À suivre...).
« Avant, on jouait sur Neo-Geo. Maintenant, difficile de ne pas jouer à la PlayStation. Et là, on kiffe sur Tekken 2 et Ridge Racer ! »

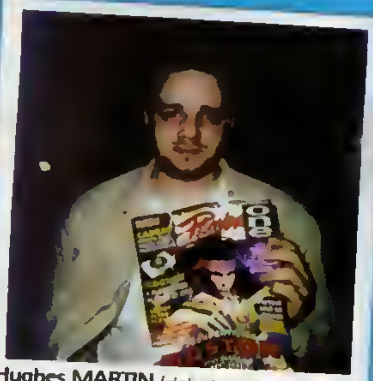
Dolly (groupe de rock nantais, auteur d'un superbe album et du hit : *Je n'veux pas rester seule*).
Mika (basse) : *« Je joue à Tomb Raider sur PlayStation avec Manu, la chanteuse. On l'a même fini. En ce moment, je suis sur Resident Evil, Die Hard ou WipEout 2097, qui est monstrueux. J'ai le Piranha et j'en bave... c'est trop dur ! »*

Dédé (serveur).
« Oh, moi j'ai passé l'âge de jouer aux jeux vidéo. Comment ça, il n'y a pas d'âge ; alors je ne demande qu'à essayer ! Je vais lire Player One pour m'instruire. »

Michel ARNAUD (guitariste du groupe Singe de Dieu).
« J'adore les jeux vidéo. Je joue sur PlayStation. J'ai fini Command & Conquer, qui est fabuleux... Mais en ce moment, je deviens fou sur Cool Boarders. Je fais la course aux records. »



LE GAGNANT DU MOIS
Fabien THEBAUD
Il a 13 ans, habite Nîmes et est en 5f. Fabien aime le basket, la lecture (BD et science-fiction), le cinéma, écouter Fun, lire Player One et les jeux vidéo. Ses jeux préférés ? Adidas Power Soccer, Soul Blade ou Tomb Raider sur PlayStation, Pitfall & Co.



Hughes MARTIN (réalisateur, vient de terminer le court-métrage *l'Occase de l'Espace*, diffusé sur Canal +).
« Sur PlayStation, je joue à deux jeux : WipEout 2097 et Pandemonium !, un jeu de plate-forme mortel. J'ai essayé Soviet Strike, mais j'ai été déçu : je ne le trouve pas assez fluide. Ah, oui, j'aime bien Tekken 2 et Tomb Raider. »

ULTRA PLAYER ONE TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

- Classement précédent du jeu
- Meilleur classement jamais atteint
- Nombre de mois de présence dans le Top
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu

- ↑ Progresse par rapport au Top précédent
- ←→ Reste à la même place par rapport au Top précédent
- ↓ Chute par rapport au Top précédent
- ← Nouvelle entrée
- ←← Retour dans le Top

CAPCOM™
STREET FIGHTER II
DYNAMIC
VIDEO 1
VIDEO 2
VIDEO 3
VIDEO 4
VIDEO 5
VIDEO 6
VIDEO 7
VIDEO 8
VIDEO 9
Pendant ce temps, le MI5 envoie un de ses meilleurs éléments pour une mission Top-Secret à Barcelone: Cammy White.
Les destins des Street Fighters se croisent en Espagne, et le choc sera terrible!
L'action et le suspense sont au rendez-vous dans ce nouveau chapitre des aventures de Ryu, Ken, Chun Li, Vega, Bison et les autres personnages de Street Fighter II... dans le 5ème volume de Street Fighter II V.
Distribution Exclusive: TONKAM
Revendeurs - Détaillants: Contactez par fax le 01/48.18.13.96
© 1994 Capcom/Group Tac - Amuse Yomiuri Telecasting Corp CAPCOM and STREET FIGHTER II V are Trademarks of CAPCOM Inc., used by Dynamic Visions under License.

X-FILES

Il est désormais presque certain que la quatrième saison de la série culte de Chris Carter déboulera en septembre sur M6. À la chaîne, la prudence est de mise puisqu'au moment où nous bouclons, aucune date précise n'est encore confirmée. Tous les oracles, pourtant, prévoient le début de la nouvelle saison en septembre. L'occasion rêvée pour vous dévoiler un tout petit peu ce que l'on sait déjà...

LA QUATRIÈME SAISON ARRIVE !

Épisode 77 : Téliko.

Les phénomènes surnaturels sont monnaie courante dans X-Files. Morts inexpliqués, bestiaux inconnus...

Véritable phénomène de société, *X-Files* a généré un véritable culte, avec moult dissertations dans les magazines, spécialisés ou non, 800 sites Internet (!), de multiples conventions, etc. Un film est en cours de production (on vous rassure : il y aura bien David Duchovny et Gillian Anderson). Sa sortie aux USA est prévue pour l'été 1998. En attendant, la quatrième saison vient de se terminer (aux US), et l'on sait déjà que son ambiance est encore plus glauque et paranoïaque que celle des précédentes. La conclusion (on vous la cache car on est

La 4e saison s'achève par la disparition d'un des personnages principaux...

cool !) a déclenché une véritable hystérie chez les fans, puisqu'un des principaux personnages disparaît sans que l'on sache si la cinquième saison commencera de façon révolutionnaire, ou si une nouvelle « mystification » (le mot est de Chris Carter, qui a dû intervenir en personne pour essayer de calmer les rumeurs) servira de cheville ouvrière aux nouveaux chapitres du mythe. Quoi qu'il en soit, le « complot »

Si Mulder est persuadé de l'existence d'une vie extraterrestre, Scully, quant à elle, reste sceptique...

Épisode 75 : Unruhe.

Mulder a le chic pour se retrouver dans des situations périlleuses. Il passe une bonne partie de la journée les bras en l'air !

Épisode 79 : Sanguinarium

du gouvernement américain, qui cacherait la présence des extraterrestres, est largement remis en cause au cours de ces épisodes… La vérité est ailleurs, certes, mais il devient de plus en plus difficile de s'adonner à une quelconque extrapolation valable tant cela devient embrouillé.

En attendant, on peut se procurer les 7e et 8e K7 parues en prélude chez PFC Vidéo, lesquelles présentent trois épisodes de cette quatrième saison. La 7e contient *Tungunska*, la 8e *Tempus Fugit* (1 et 2). On n'a pas fini de parler de *X-Files*…

Inoshiro

Fox Mulder, persuadé que le gouvernement cache des informations, décide de s'occuper du Département des affaires non classées du FBI.

Skinner, le directeur-adjoint du FBI, est le supérieur hiérarchique direct des deux agents.

Dana Scully a abandonné la carrière de médecin pour se consacrer au FBI.

X-Files : la liste de TOUS les épisodes

Première saison

1. Nous ne sommes pas seuls
2. Gorge profonde
3. Compressions
4. L'enlèvement
5. Le diable du New Jersey
6. L'ombre de la mort
7. Un fantôme dans l'ordinateur
8. Projet vampire
9. Esprit
10. Coup de foudre
11. Eve
12. L'innocence
13. Le message
14. Monsieur féminin
15. Lazare
16. Vengeance d'outre-tombe
17. Entité biologique extraterrestre
18. L'église des ténèbres
19. Métamorphoses
20. Quand vient la nuit
21. Le retour de Tooms
22. Renaissance
23. Réveil
24. Les hybrides

Deuxième saison

25. Les petits hommes verts
26. Ghetto
27. Monsieur Sang
28. Insomnies
29. Duane Barry (1)
30. Duane Barry (2)
31. Les vampires
32. Conio
33. Jeux sanglants
34. Le masque mortuaire
35. Explosions lentes
36. Aubrey
37. Le téléphone
38. Le mois de l'Enfer
39. Mystère scolaire
40. La colonie (1)
41. La colonie (2)
42. Oncle de singe
43. Le voisinage fantôme
44. Faux-Frères sanglants
45. Les enfants
46. Contamination
47. Ombre mortelle
48. Une petite ville tranquille
49. Anasazi

Troisième saison

50. Le chemin de la bénédiction
51. Opération pneumo-papers
52. Coup de foudre
53. Voyage pour procréation
54. La liste
55. Mauvaises que l'enfer
56. Corps astral
57. Souvenirs d'outre-tombe
58. Menaces d'intérêt public (1)
59. Menaces d'intérêt public (2)
60. Révélations
61. La guerre des cafards
62. Amis d'enfance
63. Le visage de l'ennemi
64. L'épave (1)
65. L'épave (2)
66. Autosuggestion
67. Malédiction
68. La règle du jeu
69. Le seigneur du magma
70. Le voisinage
71. Les dents du lac
72. Metamorphosis
73. Téléchargement

Les 24 épisodes de la quatrième saison

74. Herrenvolk
75. Unrully
76. Home
77. Teliko
78. The field where I lived
79. Sanguinarium
80. Musings of a cigarette smoking man
81. Paper hearts
82. Tunguska
83. Terma
84. El mundo gira
85. Kaddish
86. Never again
87. Leonard Betts
88. Memento mori
89. Unrequited
90. Tempus fugit
91. Max
92. Synchrony
93. Small potatoes
94. Zero sum
95. Elegy
96. Demons
97. Fin de saison

Gagnez des Bombers, des jeux et des tee-shirts

WING COMMANDER IV

Pour participer au concours, tapez 3615 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu EA.

CHAQUE SEMAINE, RETENTEZ VOTRE CHANCE SUR LE 3615 PLAYER ONE !

3615 : 2,23 F la minute

PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

© 1997 Origin Systems, Inc. Wing Commander, We create worlds, Origin, Origin Interactive Movie et The Price of Freedom sont des marques ou des marques déposées de Origin Systems, Inc. The Price of Freedom et Interactive Movie sont des marques de Origin Systems, Inc. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Dolby et le symbole double-D sont des marques de Dolby Laboratories Licensing Corporation.

Extrait du règlement Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 4 blousons Bombers Wing Commander IV, de 30 jeux Wing Commander IV sur PlayStation et de 35 tee-shirts Wing Commander. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One du 30/06/97 au 07/09/97.

BATMAN & ROBIN CONTRE TERMINATOR !

Incroyable ! Treize ans après avoir joué le célèbre cyborg, Arnold Schwarzenegger interprète un nouveau rôle de méchant, celui de M. Freeze, un glacial super vilain, venu saccager Gotham, la ville de Batman & Robin ! Et (re-incroyable !) Batman est désormais joué par George Clooney, l'homme de la série « Urgences » !? Notre envoyé spécial au pays des héros en collants moulants témoigne...

Soeré Elwood ! À peine finie l'Europride (avez-vous vu le char Player ?), voilà qu'il s'inquiète de la santé de ce grand travesti qu'est Batman ! Nous allons donc essayer de faire le point sur ce qui arrive en ce moment à notre ami Bruce Wayne.

Non, Batman n'est pas seul pour montrer les méchants... Il peut compter sur son fidèle candide : Robin !

Un scénario audacieux !

Pas question pour Batman et Robin de prendre leur retraite ! Les deux héros continuent de protéger leur bonne ville de Gotham des super vilains et des criminels... Soudain, une vague de froid s'abat sur la ville. Cet étrange phénomène météo n'est pas d'origine naturelle : elle est l'œuvre de M. Freeze, un super vilain qui compte bien transformer les USA en antichambre du Pôle Nord ! Scientifique, victime d'un truand qui l'a planté en pleine expérience, M. Freeze a dû congeler sa compagne, qui souffre d'une maladie incurable, dont il désespère de trouver le remède.
Pendant ce temps, un autre terrible danger menace Gotham puisqu'une créature du nom de Poison Ivy, dont les baisers tuent, erre dans les rues en espérant pouvoir un jour soumettre le monde aux femmes-fleurs...
La catastrophe arrive quand ces deux personnages décident d'unir leurs forces pour écraser le Bien. Heureusement, Batman et Robin sont là, avec leur nouvelle copine Batgirl !
Tout se termine dans le gore, Batman agonisant dans une piscine de sang sous le regard épouvanté de Robin, alors que M. Freeze et Poison Ivy abusent ignominieusement de la pauvre Batgirl ! (Non, ce n'est pas vrai, cette dernière phrase ne figure pas dans le scénario du film, dommage hein ?)
On le voit, tout cela est du « bon super héros de série bien bourrin » : un méchant arrive, il casse tout jusqu'à ce que le héros l'explose. Hum...

Un Batman nouveau...

On le sait, après Michael Keaton et Val Kilmer, c'est George Clooney qui a endossé le costume néo-SM de Batman (de plus en plus lourd, et doté cette fois d'un « moule bumes » en titanium). Val Kilmer, en fait, n'aurait pas eu vraiment envie de reprendre le rôle, puisqu'il tournait (pour beaucoup plus d'argent) le film *Le Saint*.

Peu importe, le Batman de Kilmer était franchement anecdotique — la réputation de vrai c.. traînée par l'acteur permettant d'imaginer le soulagement de l'équipe technique du film de ne pas avoir à le retrouver... C'est donc George Clooney (*Urgences* mais aussi le film *Une nuit en Enfer*) qui récupère les dés de la Batcave. L'innovation de taille est néanmoins l'apparition de Schwarzenegger dans le rôle déjà mythique d'un super méchant.
Autre bonne nouvelle, l'étrange Uma Thurman (*Pulp Fiction*) endosse la tenue de Poison Ivy, une des plus troublantes super méchantes de la série animée. En revanche, on a de quoi s'inquiéter quant à l'arrivée d'Alicia Silverstone en Batgirl (elle a l'air d'un petit cochon engoncé de force dans un carcan de cuir et de métal ; non il n'y a pas de poulies !).

...fidèle aux traditions !

À l'instar de *Batman Forever*, *Batman & Robin* a été dirigé par Joel Schumacher. On peut donc parier que l'ambiance sera similaire, une sorte de crossover entre l'ambiance sympa mais crétine de la série télé des années 1960, et l'univers fascinant de Tim Burton, qui s'était inspiré du *Dark Knight* de Frank Miller.

On peut également craindre d'être frustrés par l'abandon de la série par Tim Burton, et ce quels que soient la débauche d'effets spéciaux à l'écran et le plaisir que l'on prendra à suivre ces affrontements anthologiques. Reste à savoir si *Batman & Robin* créera l'événement, en battant au box-office US les dinosaures du *Monde perdu*. En attendant, rendez-vous cet été au cinéma !
Sortie nationale le 9 juillet

LA B.O.F.

À noter que la bande-originale du film (éditée par Warner) est particulièrement intéressante puisqu'on y trouve des morceaux des rappers Bone Thugs N Harmony, R Kelly, REM, Underworld, Smashing Pumpkins (c'est le single)...

36.15 ULTRA PLAYER ONE

LE SERVICE INTERACTIF DES PLAYERS

Dialogue en direct *D
Boîtes aux lettres *BAL
Forums ludiques *FOR

Retrouvez vos amis en direct pour parler de jeux vidéo, mangas ou du temps qu'il fait à Ouagadoudou... pour seulement 1,29 F/mn !

PROCHAINEMENT, retrouvez les rubriques TOP et Champions !

Un service M.S.E

-25F
(SUR PRÉSENTATION DE CE BON)
R NOS JEUX D'OCCASION
(m de 200F d'achat, offre non cumulable)

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

C'EST LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE I

GAME GEAR

GAME BOY

NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO ET VOS CONSOLES, PAIEMENT COMPTANT OU ECHANGE !

PLAYSTATION

NINTENDO 64

SATURN

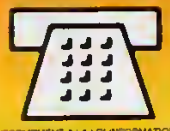
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL, + DE 16 000 REFERENCES !

.SUR LE 36 15 SCORE-GAMES

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

NOUVEAU SERVICE ! MISE À JOUR QUOTIDIENNE !

GAGNEZ UNE NINTENDO 6



PAR TEL. : 08 36 685 686

2.23F/mn

CONFORMÉMENT A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES N°78-17 DU 6 JANVIER 1978, VOUS DISPOSEZ D'UN DROIT D'ACCES ET DE RECTIFICATION AUX DONNEES PERSONNELLES VOUS CONCERNANT

PLAYSTATION / SATURN

SCORE GAMES

V-Rally — PSX — 349 F
Rally Cross — PSX — NEW
Toshiden III — PSX — NEW
Monster Truck — PSX — 349 F
Xevious 3D — PSX — NEW
Namco Museum vol.4 — PSX — 269 F
Ray Tracer — PSX — NEW
Hard Rolled — PSX — 269 F
Robsy 3D — PSX — 269 F
Warcraft II — SATURN / PSX — 349 F
Formula karts — SATURN — 349 F
Marvel Super Heroes(jap) — SATURN — 469 F
King of fighters 95 — SATURN — 349 F
Rio Hazard Dash (Jap) — SATURN — 469 F

NINTENDO 64

Tarek — N 64 — Tél.
Super Mario Kart — N 64 — Tél.
ISS 64 — N 64 — Tél.
Killer Instinct — N 64 — Tél.
Star Fox — N 64 — Tél.
Mario 64 — N 64 — Tél.
Wave Race — N 64 — Tél.

PER NINTENDO / MEGADRIVE

Lost Vikings 2 — SUPER NINTENDO — 299 F
Marvel Super Heroes — SUPER NINTENDO — 369 F
Terranigma — SUPER NINTENDO — 299 F
Sonic 3D — MEGADRIVE — 369 F
ISS de Luxe — MEGADRIVE — 299 F

GAME BOY

Kirby's Dream Land 2 — GAME BOY — 219 F
Spy Vs Spy — GAME BOY — 199 F
Lucky Luke — GAME BOY — 199 F
Race Days — GAME BOY — 139 F
Star Trek — GAME BOY — 139 F

SCORE GAMES 75009 PARIS
6, rue d'Amsterdam
75009 Paris
(face à la gare St lazare)
Tél. : 01 53 320 320

JUSSIEU
46, rue des Fossés Bernard 75005 PARIS
M° JUSSIEU
Tél. : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
, boulevard St Michel
75006 PARIS
RER LUXEMBOURG
Tél. : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
37, av. Victor Hugo
75116 PARIS
1° RUE DE LA POMPE
Tél. : 01 44 05 00 55

PARIS (15)
55, rue de Vaugirard
75015 PARIS
M° CONVENTION
Tél. : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Cial Chelles 2
Nationale 34
77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
6, rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
Cial Les Quatre Temps
Les Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
5, av. de la Division Leclerc Nationale 20
92160 ANTONY RER B
Tél. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
Cial St Denis Basilique
Passage des Arbaletiers
93200 St DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
63, av. Jean Lolive
Nationale 3 93500 PANTIN
M° HOCHE
Tél. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5, rue du Gal Leclerc
94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis, av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
(à côté de Toys us)
94120 FONTENAY SOUS BOIS
TEL. : 01 48 76 6000

NOUVEAU
CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY
Tél. : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14, rue Temponières
(angle 1 rue St Rome)
31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37, cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52
NOUVELLE SURFACE DE VENTE : + 100m²

AMIENS (80)
19, rue des Jacobins
Galerie des Jacobins
80000 AMIENS
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12, rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

OUVERTURE EN JUILLET
BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél. : 08 36 685 686

EVRY (91)
C. Cial Evry 2
niv. 1 (côté Carrefour)
91000 EVRY
Tél. : 08 36 685 686

+ DE 12.000 JEUX PLAYSTATION OCCASION

CHEVALIERS DE BAPH.	219 F	JET RIDER	179 F
CHRO. OF THE SWORD	219 F	LEGACY OF KAIN	229 F
COMMAND AND CONQ.	219 F	LITTLE BIG ADVENTURE	229 F
COOL BOARDERS	219 F	MICRO MACHINE 3V	249 F
CRASH BANDITCOOT	219 F	NBA LIVE 97	219 F
DARK FORCES	249 F	PGA TOUR GOLF 97	219 F
DESTRUCTION DERBY 2	219 F	PORSCHE CHALLENGE	219 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	SOVIET STRIKE	219 F
FIFA 97	219 F	STAR GLADIATOR	199 F
HARDCORE 4X4	219 F	TEKKEN 2	219 F
INT. SUPERSTARS DEL.	219 F	TOBAL N°1	219 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	TOMB RAIDER	219 F

+ DE 8.000 JEUX SATURN OCCASION

BAKU BAKU	169 F	NEED FOR SPEED	219 F
BLAZING DRAGONS	219 F	NIGHT + PAD	299 F
BUG TOO	219 F	OLYMPIC SUCKER	219 F
CASPER	219 F	PEBBLE BEACH GOLF	169 F
COMMAND AND CONQ.	219 F	SEGA RALLY	169 F
CRIME WAVE	219 F	STORY OF THOR	139 F
DAYTONA CHAMP EDIT.	219 F	STREET FIGHTER ALFA II	219 F
DIE HARD ARCADE	249 F	TOMB RIDER	219 F
DOOM	199 F	TUNEL B1	219 F
EXHUMED	249 F	VIRTUA COP 2 + GUN	319 F
FIGHTING VIPERS	219 F	VIRTUA FIGHTER 2	169 F
HARD CORE 4X4	219 F	WORLD WILD SOCCER	219 F

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux 30F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

UNE ORGIE DE FILMS !

Le grand retour d'Ornella Muti dans Mordbüro, un film français à voir et à soutenir !

Ils se sont donnés le mot ou quoi ? Cet été, sortent rien de moins que les nouveaux De Niro, Van Damme, Wes Craven, le premier film de Johnny Depp, une comédie destroy avec Will Smith, et « Volcano », un nouveau (gros) film-catastrophe ! Player a enquêté...

9 juillet

« Le Fan » de Tony Scott,

avec Robert De Niro, Wesley Snipes, Ellen Barkin...

C'est donc le même jour que *Batman & Robin* que sortira le nouveau film du metteur en scène de *Top Gun*, du *Dernier Samaritain* et de *True Romance*. *Le Fan* se penche sur un certain Gil (De Niro) qui voue un culte sans bornes à Bobby Raybum (Snipes), une star du base-ball. Le sport étant ce qu'il est, l'étoile de Raybum commence à déclinner (normal : il vieillit...). C'en est trop pour Gil, dont le monde semble alors s'écrouler. Le fan décide donc d'aider son idole à retrouver la première place, et ce par tous les moyens, même si cela doit se traduire par des meurtres ! De Niro explique ce qui l'a attiré dans ce nouveau rôle de malade mental : « *D'abord, le fait de travailler avec Tony Scott. J'ai joué des personnages semblables dans* Taxi Driver, Les Nerfs à vif *ou* La Valse des pantins. *Évidemment, j'essaie de ne pas me répéter, et c'est un défi permanent. Pour le rôle de Gil, j'ai rencontré des vrais VRP, des types qui vendent des couteaux en Oregon, en Caroline du Nord ou au Texas. Pendant cinq jours, ils m'ont raconté leur vie, leurs espoirs, m'ont décrit leur famille, leurs enfants, les cravates qu'ils portent... Puis j'ai analysé les interviews de Michael David Chapman, l'assassin de John Lennon. Peu à peu, je me suis construit un personnage.* » De Niro continue en décrivant son personnage : « *C'est un homme qui voit sa vie lui échapper. Il a perdu sa femme, son enfant, son job. Il est de plus en plus triste. Il s'investit totalement dans son idole. C'est justement ça qui le rend dangereux. Il vit par procuration et il ne le supporte pas.* »

Bien réalisé et évidemment bien interprété, *Le Fan* mérite amplement l'attention de tout amateur de bon cinéma américain.

Snipes et Robert De Niro, le champion et son premier « supporter »...

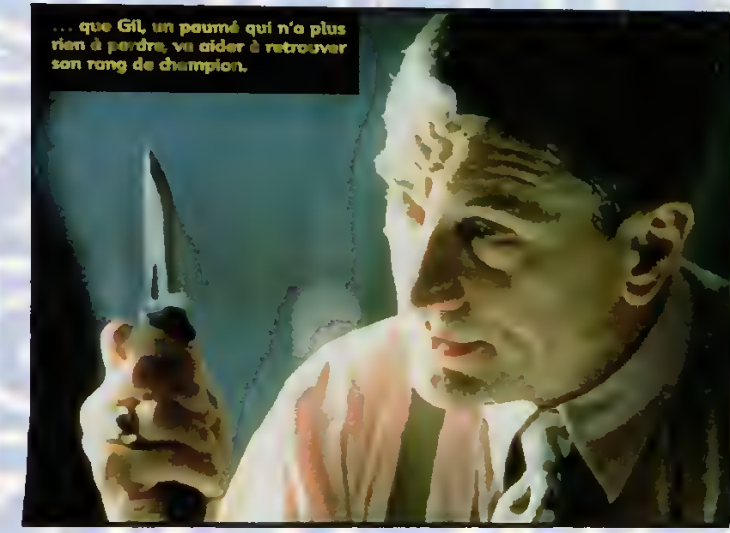
« Mordbüro » de Lionel Kopp,

avec Ornella Muti, Philippe Clévenot...

Film français hors du commun, *Mordbüro* raconte comment un groupe de citoyens complètement anodins crée son propre tribunal pour juger les criminels qui ravagent la ville imaginaire où se déroule le film... Rapidement, le Mordbüro se transforme en catastrophe pour ses membres puisqu'un des fondateurs, le tailleur KMB, les élimine un à un, estimant que c'est le seul moyen de vraiment dissoudre cette parodie de tribunal...

Tournée en Bulgarie, cette fable devrait

Bobby Raybum est une star du base-ball sur le déclin...


... que Gil, un paumé qui n'a plus rien à perdre, va aider à retrouver son rang de champion.

séduire les amateurs de bédé de science-fiction françoise. Une initiative à soutenir !

16 juillet

« Double Team » de Tsui Hark,
avec Jean-Claude Van Damme, Dennis Rodman, Mickey Rourke...
Extrêmement attendu, ce nouveau Van Damme (du calme, Elwood) est le troisième film du Belge, dirigé par un metteur en scène chinois, après *Chasse à l'homme* de John Woo et *Risque Maximum* de Ringo Lam. Cette fois, Van Damme incarne un certain Jack Quinn, un as des services secrets, qui a pris sa retraite pour couler des jours paisibles et heureux avec sa douce. Mais, l'infâme Stavros (Mickey Rourke), son ennemi juré, réapparaît soudainement ! Quinn est donc obligé de quitter sa retraite heureuse pour neutraliser le maniaque. Contre toute attente, Quinn échoue et se retrouve dans La Colonie, une île qui sert de prison ultra sophistiquée et où l'on retient prisonniers les espions dont le gouvernement se méfie. Quinn, qui n'aime pas être pris pour un cake, réussit à s'échapper. Désormais, il est victime d'une chasse à l'homme impitoyable, menée par les tueurs de la Colonie et les sbires de Stavros. Tous les coups sont permis dans cette cavale sans issue ! Heureusement, Quinn trouve un renfort inattendu en la personne de Yaz (Dennis Rodman), un molosse de la CIA. La bagarre s'annonce rude...

On se déguise aussi dans Double Team...

Finis les jours heureux ! Le Belge, alias Jack Quinn, va devoir quitter sa belle pour une cavale infernale...

On le voit, le scénario est d'une subtilité à toute épreuve. L'intérêt principal du film devrait résider, on s'en doute, dans la réalisation de Tsui Hark, metteur en scène légendaire baptisé le « Spielberg de Hong-Kong », qui a signé des films aussi révolutionnaires que *Zu, Les Guerriers de La montagne magique* ou *The Blade*. Débauché par Van Damme, qui rêve de travailler avec lui depuis cinq ans, Tsui Hark s'est malheureusement limité au minimum syndical, étant probablement plus intéressé par le montant de son chèque que par la réalisation des derniers exploits de Jean-Claude. Une déception, donc. Le film s'est d'ailleurs lamentablement planté aux USA. Cela n'a pas pourtant pas empêché Van Damme de proposer à Tsui Hark, de travailler sur un nouveau film. En attendant, il prépare *Légionnaire*, une nouvelle subtilité que devrait réaliser son vieux collaborateur Sheldon Lettich (*Double Impact*)...

L'union fait la force ! Van Damme et Rodman ensemble, poursuivis par le méchant ci-dessous...

En vieillissant, il se fait de plus en plus rare, notre ami « boxeur », Mickey Rourke...

« Scream » de Wes Craven,
avec David Arquette, Neve Campbell, Drew Barrymore...
Wes Craven est bien sûr le célèbre papa de Freddy Krueger. Avec *Scream* (ça veut dire « hurler »), ce spécialiste du cinéma fantastique revient à ce qui a fait sa popularité : le film de serial killer. Pas étonnant, puisque son film précédent, la comédie poussive intitulée *Un vampire à Brooklyn* (avec

36.15 PLAYER ONE

Nouveau !

Dialogue en Direct, Bals, Forums *D (1,29F/mn)

Achetez, vendez vos jeux et mangas *SG

Et toujours vos rubriques :
Les Astuces *A
Les Soluces *S
Les Métiers du Jeu Vidéo *NM
Les News et Préviews *N
Les Abonnements, Anciens numéros... *B

36.15 2,23F mn - édité par MSE

Scream est un film de serial killer au suspense évident, récompensé au dernier festival de Gérardmer.

Eddie Murphy) s'était cassée la queule au box-office. Rappelant furieusement le premier Freddy Krueger, *Scream* s'intéresse à une jeune ado dont la mère a été assassinée, le père est quasiment tout le temps en déplacement pour ses affaires, et dont le petit ami lui prend la tête pour qu'ils passent à l'acte (ND Elwood : un rôle tenu par Ino...). Histoire de pimenter l'ensemble, un serial killer s'achame sur la ville et prend un malin plaisir à faire flipper une des meilleures amies de notre héroïne.
Pas la peine de vous faire un dessin, *Scream* devrait combler les fans du genre. Pour preuve, son succès au dernier festival de Gérardmer, où il a obtenu le Grand Prix du jury et le Prix *Première* du public. *Scream* a aussi reçu le Trophée Fun Radio à Cannes.

le 23 juillet

« Speed 2 » de Jan De Bont,

avec Sandra Bullock, Jason Patric, Willem Dafoe...

Pas vu au moment où nous bouclons, *Speeed 2* est basé sur le même principe que son prédécesseur : cent-vingt minutes de suspense, que le metteur en scène Jan De Bont (celui du premier film) fera tout pour rendre haletantes. Keanu Reeves ayant refusé de tourner cette suite, c'est le moins connu Jason Patric qui s'y colle, ayant la joie de côtoyer la sémillante Sandra Bullock et de se cogner avec l'excellent Willem Dafoe. On imagine que c'est aussi efficace qu'une « ride » et qu'on l'oublie aussi vite... Ah oui, ça se passe sur l'eau...

le 30 juillet

« The Brave » de/et

avec Johnny Depp, et aussi Marlon Brando...

Démoli hâtivement par les festivaliers stupides de Cannes, ce premier effort de Johnny Depp comme réalisateur raconte le sacrifice d'un Indien qui, en échange d'une grosse somme d'argent, accepte de participer en tant que victime à des « snuff movies » (films où l'on tourne de vrais meurtres). Le malheureux espère mettre ainsi sa famille à l'abri du besoin...
Depp a donc choisi d'illustrer un sujet difficile, ce qui n'est absolument pas étonnant. S'inspirant de manière très évidente de réalisateurs avec lesquels il a travaillé comme Jim Jarmusch, Emir Kusturica au même Tim Burton, Depp, c'est vrai, semble avoir eu du mal à définir ne serait-ce qu'un semblant de cohérence dans sa mise en scène. Mais peu importe les défauts du film, le courage du sujet choisi par Johnny Depp, et sa démarche habituelle, n'appelle qu'une chose : le respect.

le 6 août

« Men In Black » de Barry Sonnenfeld,

avec Will Smith, Tommy Lee Jones, Linda Fiorentino...

Nouveau film du réalisateur de *La Famille Addams*, *Men In Black* raconte les aventures comiques de deux « hommes en noir », chargés de traquer les aliens, un peu comme les *Ghostbusters* pour les fantômes. Bourré d'effets spéciaux numériques excitants, drôle et bien interprété (Will Smith, popularisé par *Le Prince de Bel-Air* et Tommy Lee Jones, l'inspecteur du *Fugitif*), *Men In Black* constitue un excellent divertissement, idéal en cette période de vacances. Accessoirement, c'est aussi un gentil pied de nez à toutes les théories plus ou moins fumeuses sur le complot du gouvernement US qui nous cacherait la vérité sur les extraterrestres...

Inoshiro

Il est pas beau ce bébé alien ? Allez fais risette à tonton Smith...

Contrairement aux apparences, Men In Black fait dans l'humour !

Après Speed 1, voici venir Speed 2 avec les mêmes ingrédients du succès : un héros baroque et une séduisante jeune femme prête à le suivre, le tout en bord de la mer...

Autres sorties :

Le 2 juillet, Eddie Murphy ouvrira l'été avec **Le Flic de San Francisco** dans lequel le comique retrouve le style polar/comédie qui lui avait si bien réussi pour les deux premiers *Flics de Beverly Hills* (le troisième avait été un four)

Nous reviendrons sans doute en septembre sur **Volcano** (sortie le 27 août), un rival du *Pic de Dante* sur l'éruption d'un volcan en plein Los Angeles.

La rentrée et l'hiver s'annoncent très, très chargés puisqu'on attend le 22 octobre, **Le Monde perdu** de Spielberg, le 12 novembre **The Game** de David « Seven » Fincher, le 26 novembre **Sept ans Au Tibet** de Jean-Jacques Annaud avec Brad Pitt, en décembre le monstrueux **Titanic** de James Cameron et, le 7 janvier, **Alien 4** du français Jean-Pierre Jeunet !

Incroyable !

Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement*

Le premier petit animal virtuel qui a vraiment besoin de toi !

Exceptionnel !

11 numéros + le Tamagotchi : 299 F seulement au lieu de 451 F**

(2 numéros de Player One + le Tamagotchi gratuits)

© Bandai 1996-1997

à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tamagotchi - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One

et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 6 numéros : 192 F.
- 11 numéros + le Tamagotchi* : 299 F. + expédition en recommandé : 22 F. Total à payer : 321 F.
- 11 numéros : 352 F.

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Je joins un chèque de ..... F
à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

* Disponible au plus tard 4 semaines après le magazine.

ZOOM BD/manga

Cet enfant de salaud

de Frank Miller

Quatrième volume du cycle consacré par l'auteur de *Dark Knight* à la ville imaginaire de Sin City, la ville du péché, *That Yellow Bastard* s'impose comme un des musts de l'année. Miller y fait une fois de plus preuve de son talent graphique hallucinant — ses illustrations en noir et blanc, qu'interrompent seulement quelques « taches de jaune pisse », étant aussi imaginatives qu'efficaces. Le scénario, d'une simplicité biblique, est au diapason : un serial killer pédophile est localisé par un détective au bord de la retraite, une sorte d'inspecteur Harry colossal. Arrivant au moment où le tueur commence son sinistre ouvrage, le flic le cogne sévèrement, mutilant gravement le boucher. Manque de bol : le killer est nul autre que le tendre rejeton d'un sénateur aussi puissant que vicieux. L'inspecteur se retrouve donc accusé des crimes du serial killer et est placé dans une cellule d'isolement (une sorte de cage plongée dans l'obscurité), où on le laisse croupir, espérant ainsi le briser. Les années passent sans que le policier craque ; ses seuls contacts avec l'extérieur étant les lettres que lui envoient la victime qu'il avait sauvée. Il échappe ainsi à la folie, jusqu'à ce qu'un jour il reçoive à la place de sa missive hebdomadaire un doigt de jeune fille... Charmant, non ?

Comme on pouvait s'y attendre, Miller en profite pour assener ses habituelles considérations sur la corruption de la société américaine, avec autant de sincérité que de paranoïa (depuis ses épisodes de *Daredevil* réalisés au début des années 1980, on sait que Miller est un grand paranoïa). Noir, désespéré jusqu'à la dernière page, *Cet enfant de salaud* est un véritable électrochoc. Un livre terrible.

Éditions Vertige Graphic

La note d'Ino : 18/20

Hellboy : au nom du Diable

de Mike Mignola

Autre comic-book exceptionnel, cette nouvelle aventure de *Hellboy*, le démon qui enquête pour le gouvernement US sur les phénomènes paranormaux (il s'agit donc d'un confrère de Mulder et Scully), nous entraîne à travers l'Europe (du cercle Arctique jusqu'au fin fond de la Transylvanie), où des nazis préparent le Quatrième Reich.

Se souvenant de l'intérêt porté par Hitler aux sciences occultes, Mignola a imaginé que les nazis invoquent toute une ribambelle de personnages et de forces maléfiques aussi variés que la déesse grecque Hécate, le moine fou Raspoutine et des morts vivants roumains. Hellboy et son groupe de super héros débarquent bien sûr pour mener le plus sanglant des combats de leur existence... Littéralement haletant, très imaginatif, cet album prouve une fois de plus le talent graphique stupéfiant de cet auteur qui peut enfin s'exprimer pleinement. Les canons des comics traditionnels constituant un véritable carcan pour une telle personnalité artistique. Une vraie réussite, conseillée à tout fan de bédé et à toute personne qui passe ses samedis soirs scotchée devant *X-Files*.

Éditions Dark Horse France

La note d'Ino : 17/20

Domu

de Katsuhiro Otomo

Réédition en un seul (beau) volume d'un manga paru il y a quelques années en 3 tomes sous le titre *Rêves d'enfants*, cette bédé a été réalisée peu avant qu'Otomo s'attaque à ce qui demeure son chef-d'œuvre à ce jour : *Akira*, bien sûr. On se tromperait lourdement en ignorant cette plongée terrifiante dans les recoins d'un grand ensemble immobilier japonais. En apparence, il s'agit d'une cité comme on en trouve partout dans le monde industrialisé, la violence occidentale en moins. Lentement, à petites touches, Otomo nous dévoile l'autre côté du miroir, sa démarche rappelant quelque peu celle du David Lynch de *Blue Velvet*.

Remarquablement réalisé, complexe et passionnant, *Domu* nous permet de découvrir une des innombrables facettes de l'immense talent de son

auteur que l'on peut décrire comme un vrai visionnaire
Éditions Humanoïdes Associés
La note d'Ino : 17/20

Les Innommables : Cloaques

de Yann (scénario) et Conrad (dessins)

Chaque nouvel épisode de la saga des *Innommables* (un gros baléze au cœur tendre, un pseudo-érudit un tantinet idiot, et un robot doté de deux antennes d'insecte et d'une botte de base-ball) est une sorte de petit événement. Pas la peine de s'étemiser sur le talent des auteurs, deux piliers de la bédé européenne qui, bien qu'en activité depuis près de vingt ans, abordent chaque nouveau bouquin avec l'appétit féroce des nouveaux venus. Cette fois, les Innommables quittent l'Asie troublée de la fin des années 1940 et échouent (le mot est faible) dans l'Amérique, en pleine « chasse aux sorcières ». Alors que le monde s'apprête à s'entretuer en Corée, nos amis découvrent l'envers du rêve américain : racisme, violence, putes, serial killers, etc. Sans pour autant perdre (ou si peu) leur bonhommie légendaire.

C'est comme toujours très bien fait, souvent drôle et généralement surexcitant. À noter que Yann s'est encore plus lâché que d'habitude dans le registre « grosses vannes douteuses à la limite de la provocation ». On regrettera que cette systématisation soit quand même un peu mécanique. Dommage, cela ternit l'intérêt que l'on peut porter à ce qui reste malgré tout un chouette album de bédé.
Éditions Dargaud
La note d'Ino : 13/20

Captivant !

de Yves Chaland et Luc Camillan

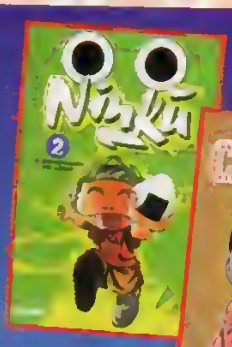
Troisième recueil de *L'Intégrale Yves Chaland*, un jeune dessinateur prématurément disparu dans un accident de voiture, qui signa certaines des plus belles planches du mythique magazine *Métal Hurlant*. *Captivant !* rassemble plusieurs séries de l'auteur, ce de manière exhaustive, *Intégrale* oblige. On a donc droit à des pubs, des délires féroces réalisés sur le modèle des strips (bédés saucissonnées en séquences de trois, quatre cases publiées dans les quotidiens), des parodies/hommages des bandes dessinées trépidantes des années 50, et — entre autres réjouissances — à la réédition des histoires de Bob Fish, un des héros les plus célèbres de l'auteur. Que dire, si ce n'est que Chaland était un géant.
Éditions Humanoïdes Associés
La note d'Ino : 18/20

L'Asie avec Tonkam

Le célèbre éditeur/importateur continue de militer pour une meilleure connaissance de la culture asiatique en prenant deux initiatives originales. Depuis le 15 juin, la boutique Tonkam sise au 24, rue Monge, 75005 Paris (tél. : 01 46 33 90 30) importe massivement des CD audio des quatre coins de l'Asie (Japon, Thaïlande, Inde, etc.) permettant ainsi de découvrir l'incroyable variété musicale de ces pays. Par ailleurs, à partir du 15 septembre, Tonkam ouvrira un Tsunami Studio à quelques kilomètre de Katmandou (Népal). Le lieu est destiné à rassembler artistes français et asiatiques, ce qui devrait aboutir à d'intéressants développements créatifs. Écrire à Tonkam, à l'attention de Dominique Véret. Moi, je propose un séminaire Player One là-bas !

Infos mangas

Glénat vient de publier les nouveaux épisodes de séries connues. Il s'agit de Dragon Ball (tome 25) d'Akira Toriyama (16/20) ; du second Ninkû de Koji Kiriyama (14/20) ; de Bastard!! vol. 5 de Kazushi Hagiwara ; du tome 8 de Noritaka de Hideo Murata et Takashi Hamori (15/20). Chez Dargaud, le 2e Détective Conan de Gosho Aoyama (14/20) et le 7e Armageddon de Hyun Se Lee (11/20) sont sortis.



ZOOM SF

Pour passer l'été dans des dimensions parallèles de premier choix, la sélection des passerelles, c'est ici !

Chroniques de Ténébreuse : Les Cent royaumes

de Marion Zimmer Bradley

Auteur de la saga *La Romance de Ténébreuse* (à l'origine *Darkover*) et plume féministe de la SF américaine, M. Z. Bradley est l'initiatrice de ce recueil de nouvelles : au total, vingt et un essais à la réussite inégale qui s'inscrivent dans l'univers de la société « ténébrane », période des Cent royaumes, c'est-à-dire en phase finale des Âges du chaos. L'humeur médiévale et sinistre propre au monde de Bradley semble avoir du mal au départ à se recomposer, handicapée par la brièveté de certains récits. Mais des histoires comme celle de Susan Schwartz, *Dans la gueule du Dragon*, rattrape la faiblesse des essais voisins . l'amitié entre l'amazone et le seigneur Comyn qu'elle conte, avec talent, est fidèle au style Bradley : des persos de femmes-guerrières à la psychologie fouillée, une atmosphère lourde de massacres et de sang, des pratiques féodales et télépathes... Enfin, *L'Epée du chaos*, signée par Bradley elle-même et premier récit de ce recueil, vaut, à lui seul, le détour : cette histoire de vengeance féminine, pleine de romantisme et de fatalisme, porte des traits de tragédie shakespearienne. À toutes celles qui seront accros, on leur conseille d'attaquer ensuite, du même auteur, les trois tomes des *Amazones libres*, incontournable vision du fait féminin dans la high-fantasy.

Éditions Pocket

Gandahar et l'oiseau-monde

de Jean-Pierre Andrevon

Le blond et beau chevalier Sylvin Lanvère aimerait bien se la couler douce en compagnie de sa copine à peau bleue, Airelle, dans leur home sweet home de la planète Tridon... Sauf que, en tant que chevalier, il se doit de servir sa reine, Myme Ambisextra : quand celle-ci le fait appeler de toute urgence, il est clair que le jeune guerrier et son « pistograine » vont reprendre du service : le « dictotore » du Ranstdraam à la face d'ogre aurait déterré le feu nucléaire des Anciens... Cette nouvelle aventure en Gandahar, éditée chez Hachette Jeunesse fait suite à l'original *Les hommes-machines contre Gandahar*, premier roman d'Andrevon sorti en 1969 et justement réédité et augmenté de deux récits, pour la circonstance. Pour ceux qui seraient passés à côté, rattrapage obligé donc : fortement politisé, tendance plaidoyer écologique, ce roman est aussi considéré comme une des premières « science-fantasy » de langue française. Son découpage très BD avait incité René Laloux et Cozo à en faire un film d'animation. Andrevon vient d'y donner suite sous la forme de cette quête de l'oiseau-monde, plein d'humour et dans un style adapté aux jeunes lecteurs ; autrement dit, un bon plan pour initier son petit frère à l'heroïc-fantasy, avec en prime l'illustration de Cozo.

Éditions Denoël/Présence du futur
Éditions Hachette Jeunesse

Enfin, au rayon nouveauté, si vous cherchez un conte de fées tout ce qu'il y a de plus enchanteur, plongez-vous dans *Le Livre d'Atrix Wolfe*, de Patricia A. McKillip. Rêveries garanties

Éditions J'ai Lu

Après le neuf, l'ancien : ça peut encore servir !

Les Portes de la mort

de Margaret Weis et Tracy Hickman

Attention, chef-d'œuvre ! Il y a un an se finissait le cycle de Weis/Hickman, et à la veille de vos deux mois de vacances, personne ne vous affrira de trip aussi lointain que ces sept tomes. L'imagination aiguisée par l'écriture de nombreux scénarios pour Donjons & Dragons, les deux auteurs composent une quête à quatre mains : tout juste sorti du Labyrinthe gigantesque et meurtrier où le peuple des Sartans l'avait enfermé, en compagnie des Patryns, Haplo s'en va parcourir les planètes alentour pour tordre le cou à ses anciens tortionnaires. Mais ce qui n'était au départ qu'une simple histoire de vengeance va prendre une ampleur incroyable... On reste admiratif devant la haute cohérence de l'univers mental de ces écrivains.

Éditions Pocket

Le Songe d'une nuit d'été

de William Shakespeare

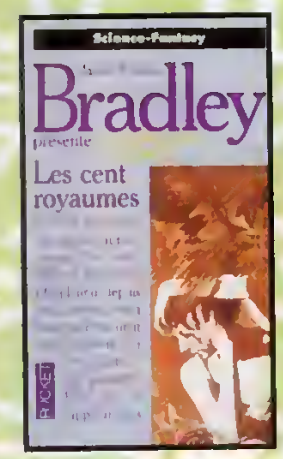
Shakespeare, auteur de fantasy ! Que ceux qui défendent une certaine idée du classicisme dans l'œuvre du British William relisent d'abord cette pièce avant de montrer les crocs... En effet, de cette mise en scène légère du zigzag amoureux, on retiendra surtout la participation spéciale du peuple de Faeris, premier prix décerné à Puck, le lutin facétieux (ensuite illustré en dégoine de satyre). Dans les bois autour d'Athènes, l'auteur attribue des rôles à Obéron et Titania, respectivement roi et reine des fées, et distille des sorts de charme à tout va. C'est pas de la high-fantasy, ça ?

Deuxième plan pour convaincre les récalcitrants, organiser un face à face avec les horrrrrribles sorcières toutes méchantes de Mac Beth, illustre pièce du tourmenté sus-nommé . forcément là, on rigole plus, ça gide dans tous les sens... Malédiction, folie, chaos, obscurantisme : c'est pas de la dark-fantasy, ça également ?

Prenant, beau, bref, incontournable.

Éditions GF Flammarion

Monue



CADEAU ! TIPS ET SCORE GAMES T'OFFRENT 50F !

IL TE SUFFIT DE DEMANDER GRATUITEMENT TA CARTE.

POUR GRUGER SUR TOUS LES JEUX 32 ET 64 BITS, MÊME LES PLUS RÉCENTS, CHOISIS TON ARME : MINITEL OU TÉLÉPHONE !

3615 TIPS

32/64 bits : la Référence !

08 36 68 32 64

La TIPS Line 32/64 bits !

Demande gratuitement ta carte :

Il te suffit de laisser tes coordonnées sur le 3615 TIPS ou le 0836683264. Tu la recevras par courrier quelques jours plus tard. Tu ne paies que le coût de la communication.

Je gagne 50F ? Vraiment ?

Bon de réduction valable pendant 7 jours à partir d'une date que tu choisis (du 25/6/97 au 30/6/), pour tout achat dans les magasins (ou en vpc) SCORE GAMES. Bon de réduction de 50F du 25/6/97 au 31/7/97 pour tout achat de plus de 450F, bon de 35F du 1/8/97 au 30/8/97 pour tout achat de plus de 350F.

Gagne des consoles, des jeux vidéo...

Sur le 3615 TIPS ou bien sur le 0836683264 tu peux gagner jusqu'à 3 jeux par jour. Des nouveautés et chaque mois des consoles 16/32 bits au choix.

Mémo 0836683264

ASTUCES, SOLUTIONS, NEWS, SOS, RPG, SCOOPS, PREVIEWS, ACTION REPLAY...

AVEC MCM

KONAMI
Dimanche 25 mai 1997, 14h
Rencontre Signy L'Abbaye Vrigne-aux-bœ
1 joueur, 3 spectateur
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
PlayStatio
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
KONAMI
QUI POUVAIT PRÉVOIR QUE TOUT LE MONDE Y JOUERAIT ?
ISS PRO et ISS 64, simulations de football disponibles en juin 97.
PlayStation
NINTENDO 64
FUN
GO SPORT and go
M6
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
KONAMI
SPORTS SERIE